ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA 25 Anos

Nº 10 • R$ 19,90

ALTERED BEAST

Combinação de *Thriller* com mitologia grega no lendário game de ação que inaugurou o Mega Drive

KID ICARUS
Saiba como uma pessoa inventou e produziu praticamente sozinha este clássico da Nintendo

MASCOTES FALIDOS
Eles queriam ser como Mario e Sonic, mas foram condenados à aposentadoria

HERETIC
Um FPS diferente, que trocou armas automáticas e granadas por artefatos mágicos e feitiçaria

PU.LI.RU.LA
Você acha que já viu jogos esquisitos vindos do Japão? Este ganha de todos!

VECTREX 3D IMAGER
Faz tempo que não dá certo: veja como era o 3D estereoscópico lançado em 1984

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 10 – Agosto de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros e Rafael Fernandes

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Alessandra Savóia, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne e Débora Veles

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

EDITORIAL

Eu gostaria de ter acesso às imagens das câmeras de segurança das bancas de jornal só para ver a reação das pessoas ao vislumbrar a capa da nova edição da **OLD!Gamer.** Aposto que qualquer pessoa que passou pelos anos 80 e 90, gamer ou não, vai esbugalhar os olhos com surpresa, atraída pela lembrança da imagem da cabeça de lobisomem envolta em chamas infernais. Esse é um dos ícones mais emblemáticos da história dos videogames no Brasil. Também, pudera: além de ser o símbolo máximo de um game extremamente popular, foi a imagem que estampou a caixa brasileira do Mega Drive por anos a fio. Também tenho uma forte impressão de que 90% das pessoas que virem a capa e se lembrarem do game vão sussurrar, inconscientemente, a frase símbolo de *Altered Beast*: "Rise from your grave!". Ou pelo menos algo parecido com isso, porque poucos tinham ouvidos apurados o bastante para entender essa frase com a baixa qualidade dos efeitos sonoros da época. Eu gritava: "Ar yom or away!". ^ ^

Resgatar sentimentos. Esse é um dos maiores objetivos da nossa revista. Reviver os melhores momentos dos videogames e ainda agregar novos valores, informações e curiosidades. Aprofundar nos assuntos que tanto amamos a ponto de a revista se tornar um item colecionável digno de ficar ao lado do game, que o incentive a revisitá-lo.

Espero que você seja atingido com explosões nostálgicas ao ler esta edição, assim como nós fomos ao produzi-la. E "Welcome to your doom!". Traduzindo: "Uél toma yo duma!"

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Continua estudando os jogos de cada edição para aplicar torturas. A próxima ideia dele: quem atrasar textos será obrigado a fechar a "ótima" versão de Master System do *Altered Beast*. Se contrariá-lo, ele vira uma fera.

Marco Souza
Das páginas flamejantes de *Altered Beast* às caveiras de *Heretic*, mostrou outra vez que sabe extrair a beleza das feras mais feiosas na diagramação avassaladora desta revista nostálgica.

Alexei Barros
Empolgado com o retorno de *Kid Icarus*, ainda acredita que outras séries esquecidas podem voltar sem precisar depender do Kickstarter. *Battletoads*, *Streets of Rage*, *F-Zero*, *Chrono*... só em sonho.

Rafael Fernandes
O agente secreto mostrou que não está só de passagem na **OLD!Gamer**. Estreou com a matéria de capa de um jogo da Sega e emendou outros dois textos para não dizerem que ele é seguista.

SUMÁRIO

Por Alexei Barros

SuperGamePower #12 (1995)

BOMBA! IMAGENS INÉDITAS DE STREET FIGHTER, THE MOVIE PARA ARCADE

"A nossa equipe conseguiu mais uma bomba: Super Street Fighter II - The Movie. Isso mesmo, totalmente digitalizado com os personagens do filme para cinema. A primeira sensação para quem assiste é a de estar olhando para Mortal Kombat II com personagens de Street. Essa coincidência não é à toa, já que a Capcom contratou parte da equipe criadora de MKII. Na época, a Midway moveu um processo contra a Capcom que não deu em nada."

Análise OLD!Gamer

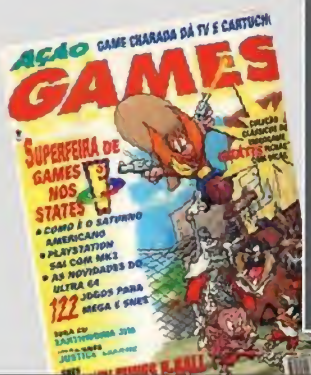
O pessoal da SuperGamePower se empolgou tanto com as imagens exclusivas que escreveu errado o nome do jogo: é *Street Fighter The Movie*, como o próprio logo mostrava na página da revista, e não *Super Street Fighter II – The Movie*. Existe a animação *Street Fighter II: The Movie*, que não é *Super* e não tem nada a ver com o lendário filme protagonizado pelo Van Damme. Outra coisa: de onde a SGP tirou que a Capcom contratou parte do time de *Mortal Kombat II*? E... processo? Que processo da Midway é esse que ninguém ficou sabendo? A versão de arcade, que é a que a notícia se refere, na verdade é da Incredible Technologies, um estúdio americano que não pertence à Capcom. A edição caseira para PlayStation e Saturn, que é diferente do arcade, foi mesmo desenvolvida pela própria Capcom.

Ação Games #85 (1995)

SUCESSO DA E3

"O sucesso da primeira E3 indica que ela tem tudo para continuar no calendário de feiras importantes. Em três dias de duração (11 a 13 de maio), foi visitada por quase 40 mil pessoas e teve a presença de 300 empresas. Em 1996, tem mais."

Summer CES dançou

"A tradicional Summer CES, que costuma acontecer em junho, dançou este ano. Os fabricantes de games e multimídia queriam uma feira só deles, e assim nasceu a E3. O pessoal da área não gostava nem um pouco de disputar espaço com fabricantes de celulares, escovas de dente elétricas e diversas engenhocas que frequentam as gigantescas CES. Melhor pra gente!"

Análise OLD!Gamer

A transição dos 16-bit para os 32-bit foi uma das mais significativas da história, com o aumento dos jogos poligonais, a adoção do CD e a massificação de títulos com temas adultos. O fim da Summer CES e o início da E3 em 1995 representam de maneira apropriada essa etapa de mudanças, e a revista Ação Games acertou na mosca ao apostar na manutenção da feira. Bem ou mal, chata ou empolgante, a E3 está aí até hoje.

Ação Games #4 (1991)

R-TYPE NO SUPER NES

"O best-seller espacial R-Type já não é mais um privilégio de quem tem um Master System. Surge no Japão a versão deste game para o Super Famicom (Super NES), com gráficos e ação totalmente radicais. A variedade de armas à disposição do jogador também é chocante: são cinco tipos, fora a arma de plasma."

Análise OLD!Gamer

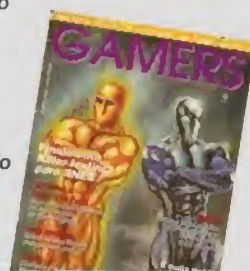
Apesar de a Nintendo concentrar as principais softhouses no NES e de ter jogos da Irem no catálogo do console, o arcade *R-Type* saiu para Master System em uma ótima conversão. Isso não seria nada de mais se não fossem duas coisas: a própria Nintendo foi quem publicou o arcade nos EUA e provavelmente por restrições técnicas o NES não recebeu *R-Type*. A série só viria a aterrissar no SNES como dito pela Ação Games no jogo conhecido como *Super R-Type*, que mistura elementos de *R-Type* e *R-Type II*.

Gamers #5 (1995)

SEIKEN DENSETSU 3 - SUPER FAMICOM

"Seiken Densetsu 3, ou, se você preferir, Secret of Mana 2, deve chegar ao mercado brasileiro nos próximos meses para o delírio dos fãs do RPG. Nessa versão, o número de personagens subiu de três para seis, mas você só pode controlar três personagens ao mesmo tempo. Os outros ficarão à disposição. Dependendo de quais personagens você escolher para montar o trio, a história será vista de outra perspectiva. Chocante, né?"

Análise OLD!Gamer

Seiken Densetsu 3 não foi lançado nos EUA, o que dirá no Brasil. A sequência de *Secret of Mana* (*Seiken Densetsu 2* no Japão) e que por isso ficou informalmente conhecida de *Secret of Mana 2* só saiu no Japão. Não é 100% claro se *Secret of Evermore*, feito por um estúdio norte-americano da Square em Redmond, Washington, tenha sido a principal causa da desistência da localização em inglês de *Seiken Densetsu 3*. É uma confusão total: a própria Square chegou a nomear o *Secret of Evermore* de *Secret of Mana 2* antes da escolha do nome definitivo. Hoje, pelo menos, é possível jogar o *Seiken Densetsu 3* em inglês no emulador graças aos solidários fãs que traduziram os diálogos.

Game-X #19 (1997)

VOCÊ SABIA? – GOLDENEYE 007

"GoldenEye 007, o jogaço do N64, estava sendo desenvolvido pela Rareware e Nintendo há quase três anos. Os programadores do jogo iniciaram suas atividades junto com a produção nos sets do filme, trazendo algumas partes baseadas nos próprios cenários do telão e outras especialmente para o jogo.

Havia problemas na produção do segundo capítulo, Tomorrow Never Dies 007, pois outra empresa tentou adquirir os direitos para uma versão exclusiva do PlayStation... no entanto, a Rareware conseguiu manter-se firme, resolveu o problema e já está bem avançada no desenvolvimento do próximo 007."

Análise OLD!Gamer
De fato, *GoldenEye 007* levou bastante tempo para ficar pronto, e a Rareware visitou os sets do filme para produzir o jogo, mas o restante da história não foi bem assim. A própria equipe da Rareware desistiu de fazer uma sequência do James Bond por estar saturada com o personagem. A "outra empresa" citada que adquiriu os direitos da franquia foi simplesmente a Electronic Arts, que publicou o (terrível) *Tomorrow Never Dies* para PlayStation. O que a Rareware fez, como se sabe, foi criar *Perfect Dark*, que deu continuidade às missões de espionagem em primeira pessoa de *GoldenEye 007*, mas com um universo novo – e sem agentes de smoking.

Game-X #22 (1998)

VEM AÍ FINAL FANTASY VIII... MAS ONDE?

"Enquanto você está lendo a X, a Square está preparando magias, equipamentos, personagens, cenários, músicas e tudo mais o que for necessário para a produção de um jogo. Segundo o calendário da empresa, a data de 15 de maio marca a primeira divulgação oficial sobre Final Fantasy VIII e espera-se MUITA novidade por aí! Só para atiçar sua mente, saiba que a Square NÃO renovou o contrato de exclusividade com o console da Sony e pode até lançar algum jogo para N64 ou, acreditem, até para Katana (console de 64-bit da Sega). Já pensou o que pode acontecer?"

Análise OLD!Gamer
Hein? Por qual motivo a Square faria *Final Fantasy VIII* para Nintendo 64 se a produtora havia desistido dos cartuchos do console já em *FFVII*? Além disso, a Square jamais lançou um jogo para um videogame da Sega – Katana era um dos nomes provisórios do Dreamcast. Até hipoteticamente é um absurdo. Mas vale imaginar: se *FFVIII* fosse multiplataforma (como posteriormente seriam *FFXI* e *XIII*) as histórias dessas fabricantes mudariam muito?

Games' Feras #2 (1992)

GAMES CHEIOS DE VIOLÊNCIA

"Há muito programador de videogame que às vezes exagera nas cores da violência dos jogos que cria. Eles acreditam que algumas vezes é necessário dar um pouco mais de realidade em cada sequência. E, pelo que vem sendo lançado nos Estados Unidos e no Japão, essa poderá ser uma tendência do futuro. Veja os exemplos dos jogos The Immortal e Fatman, ambos para Mega Drive. Lançados recentemente nos EUA, esses jogos receberam uma ligeira advertência, indicando-os para maiores de 12 anos."

Análise OLD!Gamer
Afora a inocência normal da época, a Games' Feras foi visionária na projeção da violência e realismo nos jogos atuais. Hoje, sangue ou gráficos realistas não surpreendem mais ninguém. Os dois títulos mencionados (*Fatman* foi lançado nos EUA como *Slaughter Sports*) curiosamente antecedem o rol de jogos polêmicos no início dos anos 90 encabeçado por *Mortal Kombat*, responsável indireto pala criação da Entertainment Software Rating Board (ESRB), que determina a classificação etária dos jogos.

GamePower #3 (1992)

STREET FIGHTER (II): SAI A TRILHA EM CD

"Esta notícia é verdadeira. A trilha sonora de Street Fighter II, feita pela banda Alfh Lyra, saiu em Compact Disc no Japão. As músicas são as mesmas do cartucho, mas com arranjos diferentes. Alguns títulos trazem nomes engraçados. A música de Blanka, por exemplo, chama-se 'The Naked Man'. Ou seja, o 'Homem Nu'. A da Chun-Li é 'Ao seu coração com paixão'."

Análise OLD!Gamer
Quer dizer que as outras notícias não eram verdadeiras? Vamos dar um desconto porque a notícia publicada ao lado deste texto na página da revista falava da piadinha de 1º de abril da EGM sobre o Sheng Long. Fora isso, parecia ser um completo absurdo uma trilha de jogo ser lançada em CD em 1992, e de fato era uma tendência recente no Japão. O álbum citado é verdadeiro (claro) e se chama *Street Fighter II Image Album -G.S.M. Capcom-*. Contém dez faixas (os nomes são esses mesmo) e saiu em 1991.

Cinevideo apresenta: Games #5 (1992)

PELO MUNDO DOS JOGOS – ATARI JAGUAR

"Continua o suspense da Atari. A empresa tem nas mãos um antigo projeto chamado "Panther", que foi substituído pelo "Jaguar", que mudou para "Sparrow", que voltou a ser "Panther" e ainda continua engavetado. O que se sabe é que o console será de 32-bit. Na dúvida, é melhor continuar com o seu portátil Lynx, de longe o melhor do mercado."

Análise OLD!Gamer
Que salada! A revista misturou o nome de três coisas diferentes. Panther era o codinome do console de 32-bit, projeto que foi cancelado para a Atari se concentrar no Jaguar. O Jaguar, como se sabe, foi justamente o console de 64-bit da Atari. E Sparrow era, na verdade, o codinome do computador Atari Falcon030, que chegou a ser lançado, mas logo foi descartado em favor do Jaguar. Por último, com todo o respeito ao Lynx, que foi o primeiro portátil com LCD colorido, o aparelho nem fez sombra ao Game Gear e ao Game Boy, e foi abandonado precocemente. A melhor dica seria: "venda-o logo".

SuperGame #5 (1991)

CHEGA AO BRASIL O VIDEOGAME HOLOGRÁFICO DA SEGA

"Chegou ao Brasil a última palavra em tecnologia de videogames, o arcade holográfico da Sega. Utilizando um player de videolaser industrial e um monitor especial, Time Traveler (O Viajante do Tempo) é capaz de produzir imagens tridimensionais de incrível qualidade, tanto que no dia em que foi instalado pela Play Park no Shopping Center Paulista, algumas pessoas quiseram pegar as imagens com as mãos.

Essa é a segunda máquina a chegar ao País, afirma o supervisor dos jogos do shopping; a primeira foi de demonstração e a terceira está no Playcenter em São Paulo. Por enquanto, o jogo é muito simples, mas a qualidade das imagens vale os Cr$ 750 das três fichas necessárias para um jogo de nove fases."

Análise OLD!Gamer
A empolgação não foi nenhum exagero: *Time Traveler* impressionava muito na época. Para quem nunca chegou a ver a máquina em ação, imagine a cena de *Guerra nas Estrelas* em que o holograma da Princesa Leia é projetado pelo robô R2-D2. Só que era na frente dos seus olhos. O truque consistia no uso de uma TV de tubo e um espelho curvado para criar a ilusão de óptica. Convencia incrivelmente, ainda mais porque o jogo era um FMV com cenas gravadas de atores.

EDIÇÃO HISTÓRICA

VideoGame #1
Março de 1991

A primeira revista periódica de games do Brasil, a VideoGame, da Sigla Editora, tem laços fortes com a **OLD!Gamer**, a primeira revista de games retrô do Brasil. Hoje as duas principais mentes por trás da publicação estão na Editora Europa: Roberto Araújo, que era o editor da VideoGame, é diretor de redação, e Mario Fittipaldi, redator da revista na época, atualmente é diretor editorial na área de livros e literatura. A história da VideoGame começou quando o diretor editorial da Sigla Editora, Josias Silveira, fez um convite ao Roberto, que editava a revista Duas Rodas. Mesmo sem saber do que se tratavam as palavras "Nintendo" e "Sega" na ocasião, Roberto aceitou o desafio de editar uma revista nova, assim que ouviu a palavra "videogame", tema que estava em plena ascensão na década de 90. Já o Mario Fittipaldi se juntou à equipe porque era o único que entendia de games na redação da Sigla Editora. O resto da saudosa trajetória da VideoGame você pode ver nesta reportagem em vídeo do UOL Jogos: http://bit.ly/Nd8YWT. Imperdível!

Roberto Araújo

Mario Fittipaldi

ANTES E DEPOIS DO HYPE

Resident Evil 2 (Biohazard 2)

- **Plataforma: PlayStation**
- **Revelado em julho de 1996 (no evento V Jump Festival '96)**
- **Lançado em janeiro de 1998 (EUA e Japão)**

Gamers #12 (1996)

"Até que enfim! Finalmente a Capcom liberou as primeiras imagens e informações sobre uma das continuações mais esperadas de todos os tempos. O game mantém o mesmo esquema do original, mas com tudo melhorado. O enredo segue diretamente o do primeiro game. As pessoas atacadas pelos zumbis tornaram-se zumbis também, e em pouco tempo Raccoon City virou uma cidade de mortos-vivos. Aparentemente só restaram dois sobreviventes: o guarda do Departamento de Polícia de Raccoon, Leon S. Kennedy (23 anos), e a estudante da Universade de Raccoon e corredora de moto Elza Walker (19 anos). A primeira coisa que você vai notar é o número de inimigos na tela: seis zumbis caminhando em direção a Leon, uma quantidade de inimigos ao mesmo tempo que não havia no original. Outra modificação é o sistema de roupa. Cada personagem pode encontrar vários tipos de roupas diferentes durante o game, mudando sua aparência e também sua resistência. Quando seu personagem é atacado, suas roupas ficam sujas e aparecem feridas na textura de pele.

Resident Evil 2 para PlayStation será lançado em abril no Japão e pouco mais de um mês depois nos States."

PREVIEW DA ÉPOCA
Gamers #13 (1996)

"Você terá munição à vontade, não infinita, mas bem maior que em RE1. Agora a Capcom vai dar aos jogadores o prazer de descarregar a sua arma em um bando de zumbis sem precisar se preocupar muito com munição. Outra mudança significativa é a interação com o cenário. Em muitos lugares da Police Station, por exemplo, há portas que você pode fechar, trancando zumbis. Isso adiciona muito mais estratégia à jogabilidade."

PREVIEW DA ÉPOCA
Gamers #23 (1997)

"Depois de um tempo sumido, Resident Evil 2 novamente dá as caras. O game já foi adiado algumas vezes e passou de 1 para 2 CDs. Por esse motivo, RE2 ficou marcado para janeiro do próximo ano no Japão e março nos Estados Unidos. Com esse CD extra, a Capcom pretende fazer muitas melhorias. Uma delas é que o game será bem mais longo, com muitas localidades e cenários. A animação de seu personagem depende do status atual; se a perna estiver ferida, por exemplo, ele andará ou correrá mancando, algo parecido com o sistema usado em Bushido Blade. Uma novidade também baseada em outro game poligonal é que o seu personagem realmente olha para os inimigos enquanto passa por eles, assim como os personagens de Tekken 2. Correm boatos de que você poderá encontrar os personagens do primeiro game em um hospital nos arredores da cidade e que podem até ter um papel essencial na história."

PREVIEW DA ÉPOCA
Gamers #25 (1997)

"Agora em 2 CDs, Resident Evil 2 prova, a cada nova informação dada pela Capcom, que não será apenas uma sequência, aproveitando-se do sucesso do primeiro. Felizmente, a softhouse aumentou a frequência em que os save points aparecem, bem como a quantidade de munição encontrada. No fim, se não houver mais adiamentos (o que não é muito provável), podemos preparar nossas carteiras para desembolsar generosos dólares para comprar este que promete ser um dos melhores games da história."

ANÁLISE DA ÉPOCA
Gamers #27 (1998)

"Biohazard 2 cumpre o prometido: superar a qualidade esplêndida, em termos de gráficos e enredo, da primeira versão. Mesmo com Biohazard Director's Cut ainda na lista dos mais jogados, a Capcom decidiu saciar a sede de seus afoitos consumidores com o game que promete desbancar todos os outros do gênero, sendo considerado o lançamento do século. Como já divulgado, você tem a opção de jogar com Leon, o bravo policial convocado a Racoonn City, ou Elza, uma motoqueira da equipe de motociclismo de Raccoon, tendo cada um duas tramas, totalizando quatro aventuras diferentes. Em certos lugares, você terá a impressão de estar em filme de terror como Allygator ou Sexta-feira 13 ou então em uma série como Sailor Moon (durante uma das batalhas que precedem o espetacular desfecho, um misterioso personagem aparece e entrega a "Ultimate Weapon" a Leon. Alguém aí falou em Tuxedo Mask...?). As texturas agora estão mais limpas, sem fragmentação que poluía a beleza do primeiro game. A animação dos personagens e dos zumbis está fluente e variada. Para se ter uma ideia, quando seu personagem é muito ferido, ele procura estancar o sangue, começa a mancar, até que fique lento o bastante para se tornar um alvo fácil para qualquer predador que possa estar próximo (e, acredite, eles vão estar).

Os efeitos sonoros estão bem mais complexos, apesar de alguns terem sido reaproveitados. E, por fim, a jogabilidade que continua com a mesma simplicidade e eficiência da série. Para finalizar: Biohazard 2 possui todos os elementos de Biohazard Director's Cut e muito mais, apresentando uma melhoria imensurável. A diversão, fator importante para qualquer game, é, como sempre, valorizada ao extremo pela Capcom que não joga para perder. Nunca. Esse tem tudo, desde suspense até um toque de romance e drama, para ser um dos melhores lançamentos do ano (para não dizer da década), mesmo tendo árduos adversários, como Parasite Eve da Square. E não esqueça que o lançamento da versão final e completa no Japão foi dia 29 de janeiro, corra para não ficar sem."

Análise OLD!Gamer:
A Gamers estava mesmo bem atenta a todos os detalhes e mudanças de planejamento da Capcom ao longo do desenvolvimento do jogo. Os previews revelam ideias descartadas, como as roupas que protegeriam os personagens e permitiriam aumentar o número de itens armazenados. A maior mudança foi a saída de Elza Walker, trocada por Claire Redfield, para criar um elo mais forte com o original, como a moça é a irmã do Chris de *RE1*. Já que a Gamers analisou a versão beta da edição japonesa – fato comunicado na revista –, a análise ainda fez menção sobre a motoqueira renegada. Na edição #28, a Gamers esclareceu as coisas e trouxe a estratégia completa da história da Claire, personagem que estampou a capa. Mas seria mesmo *RE2* um lançamento do ano, da década ou até do século como dito na análise de Gamers? Pense bem, porque só em 1998 também saíram os revolucionários *Half-Life*, *Metal Gear Solid* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

GHOST HOUSE

(MASTER SYSTEM . 1986)

Não contavam com a astúcia da Tec Toy. A empresa brasileira se aproveitou da nobreza de *Ghost House*, um jogo de plataforma de 1986 de Master System para lançar, sete anos depois, a versão modificada *Chapolim x Drácula: um duelo assustador*. A adaptação começa errado pelo nome. Desde que o SBT começou a transmitir o seriado mexicano do comediante Roberto Gómez Bolaños em 1984, o título do programa sempre foi "*Chapolin*", com "n" e não com "m". Sabemos que a Tec Toy fez isso intencionalmente para testar os conhecimentos de ortografia dos fãs do Polegar Vermelho.

A Tec Toy tinha todos os movimentos calculados e, percebendo a vaga semelhança dos episódios do *Chapolin* da casa mal-assombrada e do vampiro com o jogo *Ghost House*, trocou os sprites do garoto Mickey (sem relação com o da Disney) e das facas pelo Chapolin e a fiel marreta biônica. No cenário há uma coisinha ou outra diferente, nada que se possa dizer "Puxa vida, que mudança!". Ao pular embaixo de um candelabro na parede, vão voar na direção do personagem flechas

CHAPOLIM X DRÁCULA: UM DUELO ASSUSTADOR

(MASTER SYSTEM . 1993)

ou então a faca/marreta. Para poder usá-la como arma, é preciso pular em cima do item. Desarmado, o protagonista simplesmente usa o soco para atacar morcegos e monstros.

O objetivo é coletar as chaves deixadas pelos inimigos para abrir os ataúdes nos quais repousam os vampiros, que alternam entre a forma de morcego (invencível) e humana (vulnerável). Para matá-los – Chapolin falaria "Matei o morto!" –, é muito útil congelar as ações oponentes, batendo a cabeça em lustres do teto. Lustres no teto? Cadê a buzina paralisadora nessas horas? Dá para encarar o *Chapolim x Drácula*, só que um legítimo jogo do super-herói da América Latina deveria ter as pílulas de polegarina para encolhê-lo – basta imaginar como o Micromax funcionava no *Kid Chameleon* do Mega Drive. Deveria ter os poderes eletrônicos ativados pelas anteninhas de vinil. Deveria ter todos os vilões do Chapolin: o Tripa Seca, o Pirata Alma Negra, o Racha Cuca e até a Bruxa Baratuxa. E também deveria ter, como personagem habilitável, o herói Super Sam, uma espécie de Chapolin com conta bancária. Era exatamente isso o que o Chapolin ia dizer...

ALTERED BEAST

ALTERED BEAST
• **Ano:** 1988
• **Publicação:** Sega
• **Desenvolvimento:** Team Shinobi
• **Plataforma de Origem:** arcade
• **Versões:** Mega Drive, Armstrad CPC, ZX Spectrum, MSX, PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC Engine, PC Engine CD, Master System, Famicom, iOS, Virtual Console (Nintendo Wii), PlayStation Network (PlayStation 3) e Xbox Live Arcade (Xbox 360)

No desespero, Zeus chamou um morto para salvar a filha sequestrada

Rise from your grave! As inspirações, as fases e todas as transformações do clássico bestial que apresentou a era dos 16-bit para uma geração de jogadores

Por Rafael Fernandes

Logo de início, vê-se um cemitério, calmo, tranquilo. Eis então que imediatamente a paz eterna de um centurião romano é interrompida pela voz que ecoa por entre os confins da Acrópole de Hades: "Levante-se de sua tumba!", evoca Zeus, que, por meio de um trovão que rasga os céus, traz o guerreiro de volta à vida, designando-o para uma missão não muito fácil: resgatar Athena dos braços de Neff, o nefasto deus do submundo.

De 1988 até hoje, os jogadores confrontados com essa cena no começo de *Altered Beast* tinham duas opções: zombar da extravagância quase que cafona desse momento introdutório do jogo ou se deixar levar pela narrativa ali estabelecida – mesmo que de forma simplória para os padrões atuais – e imergir naquele universo de mitologia grega, religião e licantropia (metamorfose em lobisomem). Felizmente, muitos escolheram a segunda opção, e isso que faz do jogo aquilo que é atualmente: um clássico.

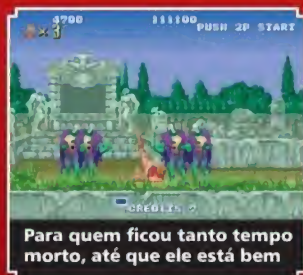
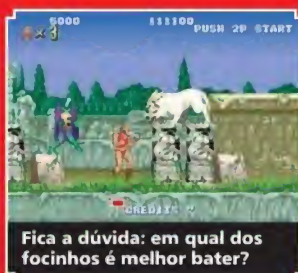
Se a jogabilidade não é das melhores, o design e os elementos audiovisuais compensam, mesmo que apenas pelo valor nostálgico. Seja bem-vindo ao seu destino: o de conferir as inspirações, curiosidades e motivos pelos quais *Altered Beast* é lembrado com tanto apreço pelos retrogamers.

UMA EMPRESA EM ASCENSÃO

A segunda metade dos anos 80 foi uma das mais prolíficas da história dos games, especialmente nos arcades. Não é à toa que muitos consideram "a era de ouro" de um momento próspero no Japão; enquanto que, por aqui, o mercado de games estava falido (junto com todos nós, de certa forma), tentando se reerguer insistentemente. Já na Terra do Sol Nascente, empresas como Taito, Capcom, Namco, Konami e Data East se expandiam graças ao sucesso de seus jogos, que se superavam em interatividade, diversão e inovação. Entre todas elas, porém, havia uma companhia que se destacava nesses aspectos em relação às outras. A Sega, sob a batuta de Yu Suzuki aliado à tecnologia de ponta – uma constante durante a sua trajetória – conseguia emplacar não somente simples jogos de fliperama e, sim, verdadeiras atrações interativas que simulavam experiências de uma forma até então jamais vista. Foi a partir dessa premissa que jogos como o de corrida *Hang-On* e os jogos de tiro *After Burner* e *Space Harrier* foram concebidos, para enorme aceitação de público e crítica. O retorno comercial desses títulos e de outros empreendimentos de grande sucesso no Japão, como o UFO Catcher (aquela máquina de pegar pelúcias e brinquedos com um miniguindaste), permitiram que a produtora pudesse se consolidar com um

Quase toda a história do jogo eternizada em uma pedra

acervo cada vez maior de jogos e propriedades intelectuais, além de poder financiar suas aventuras no mercado de consoles domésticos – até então praticamente monopolizado pela Nintendo com o NES.

Mas, naquele momento, a Sega não era apenas reconhecida por arcades grandiosos e de alta tecnologia; ao mesmo tempo, vários outros títulos da empresa foram lançados para os fliperamas por meio da System 16. Uma das placas que mais recebeu jogos entre todas as demais usadas pela Sega em sua história – perdendo somente para a Model 2 e suas variantes –, o sistema de hardware era estrelado por títulos como *Alien Syndrome*, *Fantasy Zone Alex Kidd: The Lost Stars* e,

Para quem ficou tanto tempo morto, até que ele está bem

Fica a dúvida: em qual dos focinhos é melhor bater?

com maior destaque, *Shinobi*.

O conjunto consistindo nos microprocessadores Motorola 68000 e Zilog Z80 provou ser uma arquitetura eficaz, robusta e barata, razão pela qual o Mega Drive foi concebido com quase a mesma estrutura, porém com capacidades (bem) menores a fim de facilitar sua produção em massa e vendê-lo a um preço justo (US$ 190 nos EUA).

Essa característica do console se mostrou importantíssima para a Sega, que teria maior facilidade em converter seus jogos da System 16 direto para o Mega, tendo apenas que lidar com as limitações técnicas deste último. Assim, a empresa estaria fazendo jus ao slogan inicial "Trazemos a experiência dos arcades para o lar", justificado especialmente pelo jogo que viria junto com o Mega Drive em seu primeiro lançamento no Brasil e, consequentemente, seria a primeira coisa que muitos felizardos viriam a jogar em 1989.

MISTÉRIOS DA MEIA-NOITE...

Para os navegantes de primeira viagem, *Altered Beast* (batizado no Japão como *Juoohki*, ou, traduzindo de forma tosca, *As Aventuras do Rei Fera*) é um jogo do tipo beat'em up com elementos de plataforma dirigido por Makoto Uchida, e sua história consiste no rapto de Athena, filha de Zeus, pelo vilão Neff, deus do submundo. O deus do Olimpo decide trazer de volta à vida um guerreiro – no caso, você – capaz de resgatar Athena do mundo das trevas. A jornada não será fácil, por isso o herói conta com o poder de virar uma criatura parte humana, parte animal, após coletar três esferas espirituais deixadas por lobos de três cabeças que surgem no caminho do aventureiro ressurreto. Depois da transformação, o guerreiro-fera pode finalmente se confrontar com Neff, para adentrar cada vez mais nos confins do submundo a fim de salvar a filha de Zeus. Se o jogador não conseguir pegar as três esferas na primeira parte do estágio, a fase continua, surgindo mais três lobos pelo caminho como forma de dar mais oportunidades para o personagem se tornar uma fera.

Não seria melhor o dragão aparecer nas fases abertas?

Se o guerreiro falhar em coletar as esferas e consequentemente não alterar sua forma, o chefe surge mesmo assim, e o personagem ainda na forma humana é obrigado a enfrentá-lo, em um combate totalmente injusto e desigual.

Enquanto que parece ser extremamente simples e pouco interessante para os padrões de narrativa nos games atuais,

MAKOTO UCHIDA, O PAI DA BESTA

Makoto Uchida é uma das principais mentes por trás dos jogos de sucesso da Sega. *Altered Beast* foi o primeiro jogo que dirigiu, seguido por *Golden Axe*, tendo um enorme êxito tanto nos fliperamas quanto nas inúmeras conversões para consoles domésticos. O designer dirigiu a sequência *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*, além de games como *Alien Storm*, *Wing War*, *Alien Front Online* e outros projetos dos quais teve função colaborativa ou de supervisão.

Atualmente, preside a subsidiária da Sega em Xangai, na China, onde participou do desenvolvimento de jogos como *Project Altered Beast* (lançado em 2005 para PlayStation 2) e nas melhorias e extras presentes no relançamento de *Dynamite Deka* para a coletânea *Sega Ages 2500* de PlayStation 2 – incluindo aí referências a seus primeiros trabalhos na empresa. Seus jogos são conhecidos por pegar várias ideias e possíveis inspirações de Hollywood; desde as sutis e discutíveis, passando pelas escancaradas e até mesmo perigosas. Confira algumas das mais notáveis.

Golden Axe ([illegible])

É clara aqui a inspiração vinda do filme *Conan, O Bárbaro* (*Conan The Barbarian*), de 1982 – o próprio Uchida assumiu o desejo de transformar esse filme em um jogo. O problema é que isso pode ter ido longe demais, uma vez que um dos gritos disparados pelos inimigos quando morrem foi retirado diretamente do filme (nada de gravações feitas no corredor da morte de presídios americanos, como falam por aí). Outras vozes de agonia no jogo foram gravadas do *Rambo – Programado para Matar* (*First Blood*), criando um belo caso de infração de direitos autorais. A mesma "técnica" foi usada na continuação *Golden Axe: Revenge of Death Adder*.

Alien Storm (1990)

O jogo cheio de estilo possui referências diretas em seu modo demonstrativo aos trabalhos anteriores do Team Shinobi, como uma forma de atrair o jogador para gastar algumas fichas neste arcade. Apesar de não tão perceptível quanto em *Golden Axe*, as inspirações cinematográficas parecem ter vindo de *Os Caça-Fantasmas* (*Ghosbusters*), justificadas pela atmosfera urbana, a arma de energia que os personagens usam para combater os inimigos e a trilha sonora com batidas mais levadas ao pop.

Dynamite Deka/ Die Hard Arcade (1996)

A versão japonesa é estrelada por Bruno Delinger, herói que precisa resgatar a filha do presidente, refém em um edifício. Só esse enredo foi suficiente para rebatizarem a versão ocidental como *Die Hard Arcade*, referenciando o filme *Duro de Matar* (*Die Hard*), cuja história contava com a invasão do Nakatomi Plaza por terroristas que desejavam assaltar o cofre. Nesse caso, não havia tantas semelhanças entre filme e jogo para efeito comparativo, e essas foram criadas graças à parceria com a Fox, detentora dos direitos da franquia. Detalhes foram adicionados para remeter ao filme de 1988, como a inserção do logotipo da Nakatomi em partes do cenário, e Bruno foi substituído por um modelo que lembra John McClane, interpretado por Bruce Willis em *Duro de Matar*.

Dynamite Deka 2/ Dynamite Cop (1998)

Lançado para os arcades pela placa Model 2 e convertido para Dreamcast no ano seguinte, *Dynamite Deka 2* não tinha mais motivos para continuar com a licença de *Duro de Matar* senão para manter certa coerência com o jogo anterior. Até porque, desta vez, a trama, situada no sequestro de um navio cruzeiro, possui maiores similaridades com *Velocidade Máxima 2* do que com qualquer outra coisa.

Não parece, mas certamente a besta está com sangue nos olhos

Altered Beast era de uma profundidade inesperada, se levarmos em consideração o contexto e a época nos quais foi lançado. Makoto Uchida se lembra bem desses tempos. "Quando entrei na Sega, em 1987, achava que havia um problema. Para mim, o poder de expressividade de um videogame era muito menor comparado ao cinema e à televisão, e isso me frustrava muito. Pensei então que

Chegar com seis créditos aí talvez dê para ganhar o jogo

O Chicken Stinger voltaria mais manso em Golden Axe

poderia causar um grande impacto dessa forma", declarou o game designer em uma entrevista ao site japonês da Sega em 2005. Assim, o game foi concebido a partir do desafio de representar a experiência e a imersão cinematográfica aliada às mecânicas de um jogo de plataforma com beat'em up, sendo este último gênero consolidado graças à popularidade de *Double Dragon*, lançado no mesmo ano de 1987. Algo ousado para os padrões da época, pois as limitações tecnológicas e o aspecto essencialmente efêmero de um jogo de arcade poderiam ser fatores delimitadores para barrar as ambições de Uchida. No entanto, nada disso o impediu, muito pelo contrário, em sua carreira, praticamente todos os jogos que dirigiu teriam alguma espécie de apresentação ou inspiração cinematográfica.

No caso de *Altered Beast*, as referências vieram dos filmes de licantropia, em alta na década de 80, com títulos como *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An American Werewolf in London*), *O Garoto do Futuro* (*Teen Wolf*) e *A Hora do Lobisomem* (*Silver Bullet*). Cada filme do tipo buscava surpreender e assustar com os

Se os unicórnios fossem bípedes, o que seria de nós?

efeitos especiais usados para as cenas de transformação em lobisomem. De momentos estranhos assim, Uchida guarda dois exemplos cruciais para suas primeiras ideias do que viria a ser *Altered Beast*: o filme *Grito de*

A BESTA EM DETALHES

Se por um lado o foco inicial estava no momento da transformação e só posteriormente é que foi pensado todo o resto, isso não significa que o desenho artístico de *Altered Beast* seja pobre. Muito pelo contrário: a mesma atenção foi dada a cenários, criaturas e inimigos, que são bem detalhados e criativos, tendo um traçado recorrente em jogos posteriores produzidos pela Sega, especialmente aqueles feitos para o Mega Drive.

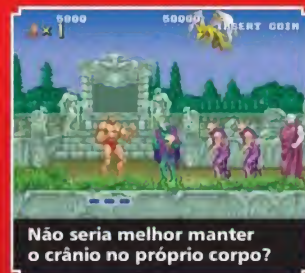
• Na segunda fase, por exemplo, há um inimigo característico chamado Chicken Stinger, com uma cauda pontuda e focinho de galinha. Esse modelo retornaria em *Golden Axe* com o nome de Chicken Leg e com a função extra de ser uma das criaturas nas quais o personagem poderia montar.

O homem-urso não tem nada de carinhoso. Ok, foi horrível

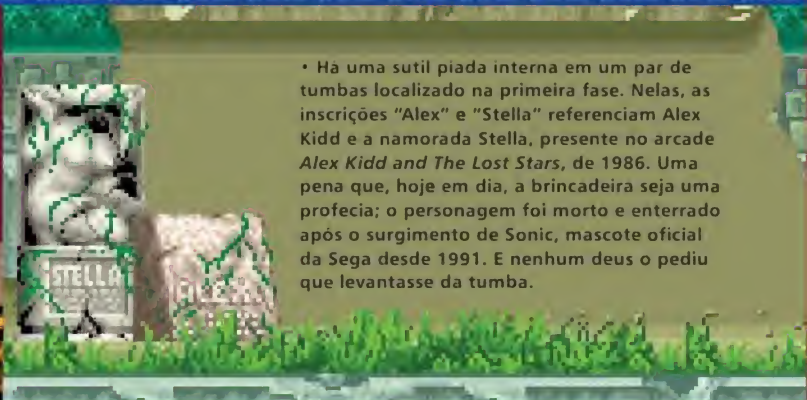
Horror (*Howling*), de 1981, e a transformação de Michael Jackson no início do videoclipe *Thriller*, de 1983. "Percebi ali que havia um grande esforço em retratar todos os detalhes da alteração de homem para lobisomem, então meu foco inicial foi o de representar essas metamorfoses em animação gráfica usando a capacidade da placa System 16", recorda. As concepções em torno do game simplesmente surgiram em virtude das asquerosas cenas dos filmes que envolviam um lobisomem em transformação; até aqui, nada de Zeus, Athena ou Grécia Antiga – pelo menos por enquanto.

Por essa razão, Uchida passou os meses iniciais de produção do jogo dedicando-se apenas à primeira cena em que o personagem se transfigura em besta. No fim das contas, ela seria a mais detalhada em comparação

às animações dos estágios seguintes, que consistiriam nos quadros do herói e da criatura se alternando repetidamente. Esse momento em especial se mostrou o atrativo principal do game, como bem exemplificado nos artigos das revistas da época: "Vale a pena jogar apenas para ver a cena de transformação", na edição #57 da publicação britânica Crash, outubro de 1988. Somente depois é que a equipe de desenvolvimento foi dando vida à atmosfera presente no game, concebendo a história, os personagens e todas as referências mitológicas tão características de *Altered Beast*.

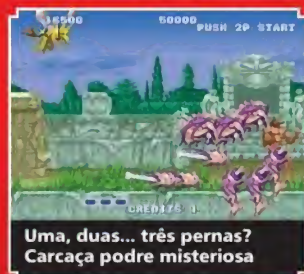
Alguns fãs especulam que o enredo baseado no panteão grego seja uma inspiração que veio diretamente de *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*), transmitido no Japão naquela época pela TV Asahi com uma enorme audiência. Mas, apesar da tentação em relacionar duas obras marcantes da infância de muita gente, infelizmente não há

Não seria melhor manter o crânio no próprio corpo?

confirmação de que Uchida e o Team Shinobi da Sega basearam-se no anime para implementar suas ideias no jogo. A probabilidade de isso acontecer diminui a partir do momento que, precedendo *Altered Beast*, existiam jogos como *Kid Icarus*,

• Existem outros elementos no cenário quase subliminares, como na última fase: lembrando bastante a infernal Cidade de Dis como descrita na obra *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, o ambiente tem um plano com várias pessoas em agonia e sofrimento. Um desses indivíduos possui uma expressão de pavor muito parecida com a do quadro *O Grito*, de Edvard Munch, enquanto que outro está na mesma posição da escultura *O Pensador*, de Auguste Rodin.

• Há uma sutil piada interna em um par de tumbas localizado na primeira fase. Nelas, as inscrições "Alex" e "Stella" referenciam Alex Kidd e a namorada Stella, presente no arcade *Alex Kidd and The Lost Stars*, de 1986. Uma pena que, hoje em dia, a brincadeira seja uma profecia; o personagem foi morto e enterrado após o surgimento de Sonic, mascote oficial da Sega desde 1991. E nenhum deus o pediu que levantasse da tumba.

Hora de morfar! Olha a esfera de transformação dando sopa

Athena, *Rygar* e vários outros que usaram os mitos da Grécia Antiga como pano de fundo para seus respectivos cenários.

Uma, duas... três pernas? Carcaça podre misteriosa

UM MUNDO CHEIO DE TREVAS

Todos os detalhes gráficos de *Altered Beast* contribuíram para preencher mais ainda a parte visual do jogo e fazê-lo com que impressionasse naquela época. E, de fato, isso ocorreu: em comparação com outros títulos lançados para o System 16, *Altered Beast* é aquele em que os inimigos são maiores e possuem uma quantidade considerável de quadros de animação, trazendo uma movimentação fluente para os personagens sem que houvesse qualquer vestígio de perda de velocidade. Mesmo diante de um plano horizontal, o jogo tentava de alguma forma representar um espaço 3D; segundo Uchida, uma das tentativas de improvisação para trazer uma sensação mínima da tridimensionalidade no jogo acontecia pela forma como os oponentes morriam. O maior exemplo disso são os zumbis da primeira fase, que explodiam em pedaços que voavam em direção à tela; movimento proporcionado graças aos efeitos de escala de sprites presentes na placa de arcade, permitindo simular uma forma de zoom.

Essas artimanhas de distorção e manipulação de elementos gráficos do jogo não ficaram restritas somente a esse momento. O vilão Neff aumenta de tamanho antes de se transformar no chefe de fase. Sprites de nuvens de fumaça incham e somem, tornando a animação mais realista. Os lobos brancos de duas cabeças, quando derrotados, diminuem de forma até se tornarem as almejadas esferas de transformação. As camadas do cenário de fundo perdem a coloração durante o confronto com os chefes, para dar um ar mais cinematográfico ao duelo. Cada inimigo possui uma animação de destruição diferente. Esses e muitos outros detalhes só faziam de *Altered Beast* um jogo interessante de ver, pelo menos nos arcades; infelizmente, grande parte dos efeitos visuais citados acima foi perdida nas variadas versões para consoles, devido às restrições técnicas e de memória existentes em cada aparelho para qual o jogo era convertido.

O BRADO RETUMBANTE

Sendo um dos elementos mais emblemáticos do arcade e que também foi reduzido de uma forma ou de outra nos consoles, o conjunto de vozes pré-gravadas de *Altered Beast* é um dos mais célebres da história dos games. Imortalizadas de fato na versão para Mega Drive – uma vez que a poluição sonora dos fliperamas tornava difícil ouvir qualquer

Algo diz que este confronto será desigual. O que será?

Em movimento, o efeito da explosão até enganava sim

coisa com nitidez – os samples com as frases "Rise from your grave" ("Levante-se de sua tumba"), proclamado por Zeus no início do game, junto ao provocativo "Welcome to your doom" ("Bem-vindo ao seu destino") dito por Neff, e o grito de dor bem realista que o herói exclama no momento em que morre estão entre os sons mais memoráveis na mente dos jogadores. No arcade, há também a motivacional "Never give up" de Zeus, quando o jogador decide continuar a partida após um Game Over, e rugidos diferentes para cada criatura na qual o personagem se transforma. Com exceção dessas, todas as vozes foram mantidas na conversão para o console de 16-bit, mantendo uma qualidade sonora aceitável que fizeram com que o Mega Drive se destacasse

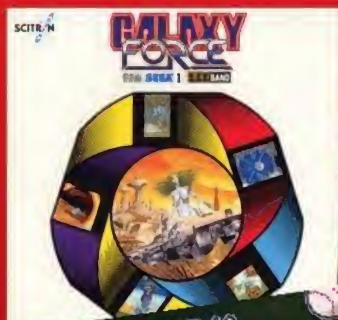
E se os pelos começarem a pegar fogo com esta voadora?

em relação aos videogames da geração anterior a ele – apesar de hoje em dia ser motivo de piada devido à compressão que os sons sofreram para caber no cartucho de 4 megabits, tornando alguns fonemas incompreensíveis. Fica a dúvida sobre o que as crianças brasileiras, sem domínio do idioma inglês, conseguiam entender das palavras de Zeus...

A trilha sonora, composta por Tohru "Master" Nakabayashi, é mais um dos pontos fortes do conjunto. Enquanto que não tão épica quanto as composições de *Golden Axe* – das quais também foi responsável – o estilo orquestral das músicas adquire um caráter sóbrio e melancólico sem perder o heroísmo, presente principalmente no tema da primeira fase, chamado convenientemente de "Rise from your grave". Todas as músicas estão em uma faixa de 11 minutos no CD/LP/K7 *Galaxy Force -GSM Sega I-*, lançado pela Pony Canyon (a maior gravadora do Japão) pouco menos de um mês após a distribuição do jogo nos arcades. O álbum também

Com olhos, os vegetais vão querer dominar o planeta

tinha outras músicas de jogos de sucesso da empresa, além de um encarte com comentários dos compositores. Nele, Tohru fala a respeito de suas intenções por trás de cada música, incluindo sua ideia de criar um ambiente "pesado e poderoso" por meio da trilha sonora. O disco marcava a estreia da S.S.T. Band, banda focada em versões especiais dos temas mais memoráveis dos jogos da Sega, utilizando instrumentos mais sofisticados do que os limitados chips de som dos arcades e seguindo um estilo musical que misturava rock japonês e jazz. Em *Galaxy Force -GSM Sega I-*, porém, apenas as músicas de *Galaxy Force*, *OutRun* e *After Burner* receberam arranjos produzidos pela banda; só seria dada a atenção devida à trilha de *Altered Beast* na coletânea seguinte, *Power Drift & Mega Drive -Sega GSM II-*. Esse disco, que pegava carona no lançamento do jogo para o console de 16-bit da Sega, teria uma versão orquestrada (usando sintetizadores musicais) da "Closed in upon me", tema que toca na segunda fase do jogo. Como a tiragem desses álbuns já se esgotou há muito tempo, a disponibilidade deles se limita a sites de leilão na internet. Mais recentemente, as músicas do jogo estiveram presentes na coletânea *Sega System 16 Complete Soundtrack Vol. 2*, lançada em 2011 pela Wave Master, que é o departamento sonoro da Sega, responsável por produzir e publicar suas trilhas. O álbum está restrito ao Japão, sem planos de ser vendido por aqui, para variar.

Assim o Homem-tigre já pode entrar para os Thundercats

Em coletâneas antigas e recentes, o jogo costuma sair da tumba e rugir

DA GLÓRIA À VELHICE NADA AGRADÁVEL

Com tudo isso, *Altered Beast* encontrou os arcades japoneses em junho de 1988. A aventura possui cinco fases, totalizando aproximadamente 15 minutos, caso o personagem consiga seguir o roteiro normal se transformando logo na primeira rodada de inimigos em cada fase. Os controles são simples, consistindo em um botão para socar, outro para chutar e mais um para pular; colocar o direcional para cima e apertar o botão de pulo permite que o personagem salte mais alto, alcançando plataformas e inimigos que não eram possíveis antes sem os poderes.

O lobisomem dourado está pronto para virar estátua

No entanto, a movimentação do personagem é um pouco dura, alternando para controles excessivamente soltos quando ele se transforma em alguma criatura; isso faz com que *Altered Beast* seja atualmente considerado um jogo desajeitado, exigindo mais memorização e estratégia do que reflexos ágeis e pura habilidade. Mas na ocasião não foi um problema, já que a receptibilidade do público e da crítica foi em geral positiva. A revista The Games Machine, em 1988, destacou aspectos curiosos como o fato de o jogo provavelmente ser o primeiro em que o personagem inicia morto (!), e fecha o texto recomendando-o: "*Altered Beast* é bem interessante, e, enquanto que não é tão rico visualmente quanto *Space Harrier* ou OutRun, ainda assim oferece uma jogabilidade suficiente para garantir uma boa partida". Alguém sente falta desse estilo de análises despretensiosas e, até certo ponto, ingênuas de antigamente?

Porém, já naquela época, existiam críticos atentos aos defeitos do jogo, camuflados pelo design extravagante. É o caso da nota publicada na edição de agosto de 1988 da Computer+Video Games, que não faz cerimônia para criticar o game: "Os gráficos são grandes e esquisitos, assim como todo o

Seriam os Round Leeches misturas de sapos e cobras?

Com todas estas feras, a Sega já pode montar um zoológico

Para o par ficar perfeito, a moça vai ter de virar uma loba

Howling e Thriller: dentaduras e lentes de contato incômodas

resto do jogo". De certa forma, essa opinião a respeito de *Altered Beast* foi se tornando cada vez mais comum conforme o tempo foi passando.

O jogo envelheceu tão mal a ponto de, nos relançamentos para os sistemas atuais, receber análises negativas ao extremo, como nesta da IGN para a versão de Xbox Live Arcade: "Este jogo de pancadaria é puro tédio, com controles travados, cenários repetitivos e dificuldade brutal que não se baseia em um desafio oferecido por inimigos inteligentes e, sim, por detecção de golpes imprecisos e inimigos que retiram enormes quantidades de sua barra de energia (e de sua paciência) sem que você seja capaz de evitar seus ataques".

A reclamação é válida no contexto atual, porém, em uma época em que os controles e

O descoloramento do cenário dá um tom épico à batalha

Quem quer ser o primeiro a levar uma muqueta na cara?

a mecânica de jogo também faziam parte da dificuldade e do desafio (às vezes como justificativa para uma programação ruim), as "falhas" não foram vistas como um problema, e muitos que jogaram de forma inocente, ou seja, tentando adaptar-se aos controles e impressionando-se pelos elementos audiovisuais, não avaliaram negativamente a experiência – é por essa razão que o game é tão bem lembrado até hoje. Por isso, *Altered Beast* é um jogo que atualmente pode ser nem um pouco divertido para o jogador que não o apreciar por um olhar nostálgico.

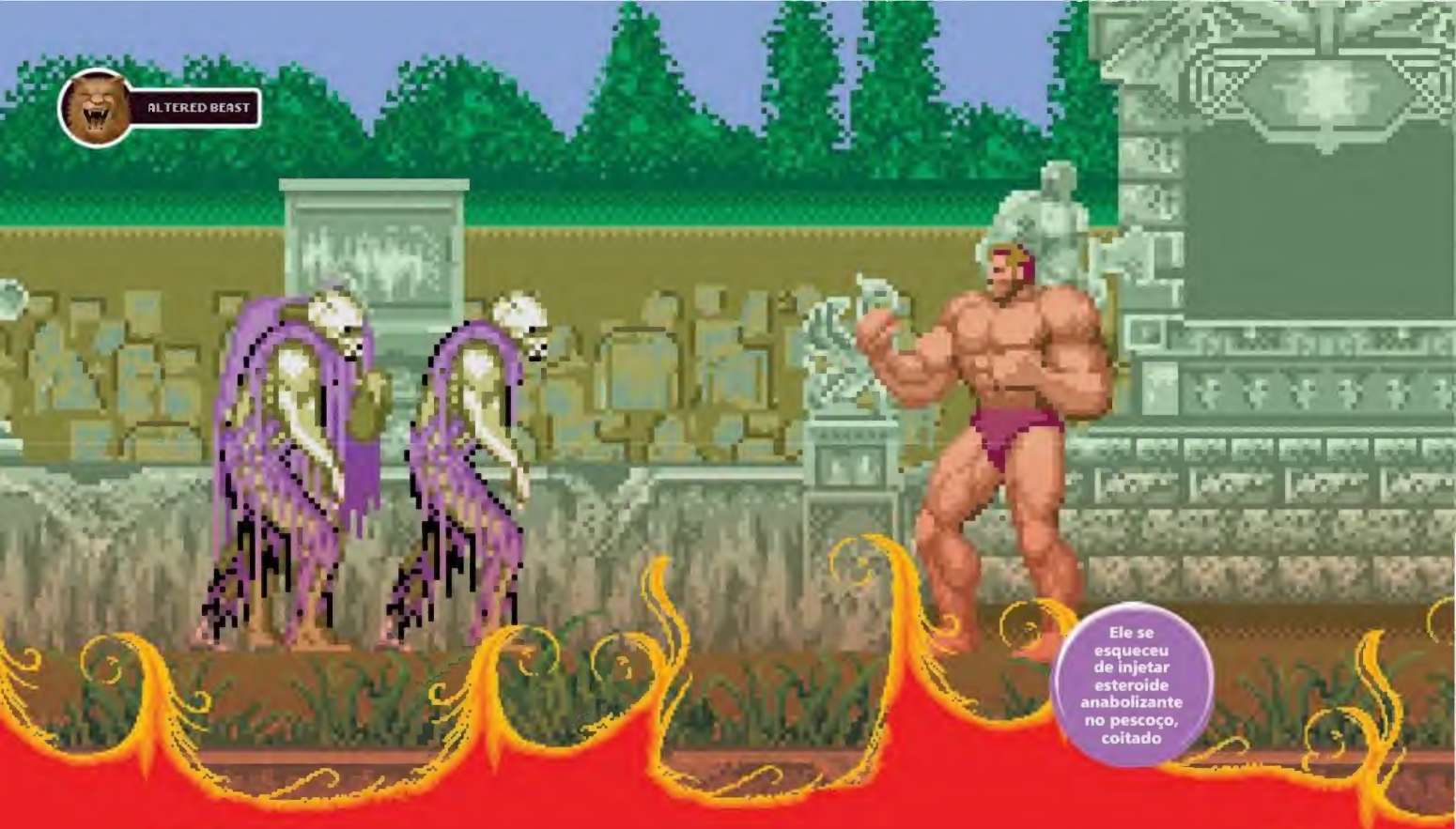
De qualquer modo, o game conseguiu ser um grande sucesso, principalmente no Ocidente. A popularidade que o jogo adquiriu nos fliperamas possibilitou conversões para praticamente todos os sistemas disponíveis naquele momento, em uma época em que a Sega, longe de ser uma concorrente à altura no mercado de aparelhos domésticos, abria mão da exclusividade de seus jogos e os licenciava para outras empresas converterem para consoles e computadores. Além do Mega Drive, foram feitas adaptações para PC Engine, PC Engine CD, Master System, Atari ST, ZX Spectrum, Commodore 64, Armstrad CPC, Commodore Amiga, DOS e pasme, até o para o Famicom, versão japonesa do NES! Posteriormente, o *Altered Beast* de arcade ainda saiu para iOS e nas redes de download Virtual Console (nesta tanto a original quanto a de Mega Drive), na PlayStation Network e na citada Xbox Live Arcade.

Por ironia do destino ou qualquer coisa parecida, a edição que mais se aproximaria da original de arcade é a de Mega Drive, lançada logo no início do ciclo de vida do console.

Usando uma forma de raciocínio mais perversa, pode-se pensar que todos os outros lançamentos serviriam para um

Pela cor do céu, o herói não deveria conseguir respirar

único propósito: o de mostrar que o Mega Driver era o videogame mais apropriado e poderoso em comparação aos sistemas concorrentes.

E o grito de Zeus não representava somente uma evocação para o personagem levantar-se da tumba: era também um convite ao jogador para atravessar uma geração e finalmente entrar na nova etapa dos 16-bit, um dos momentos mais memoráveis da história dos videogames que começava para valer ali no *Altered Beast*.

Ele se esqueceu de injetar esteroide anabolizante no pescoço, coitado

AS ALTERAÇÕES DA BESTA

MEGA DRIVE
- **Ano: 1988**
- **Publicação: Sega**
- **Desenvolvimento: Sega**

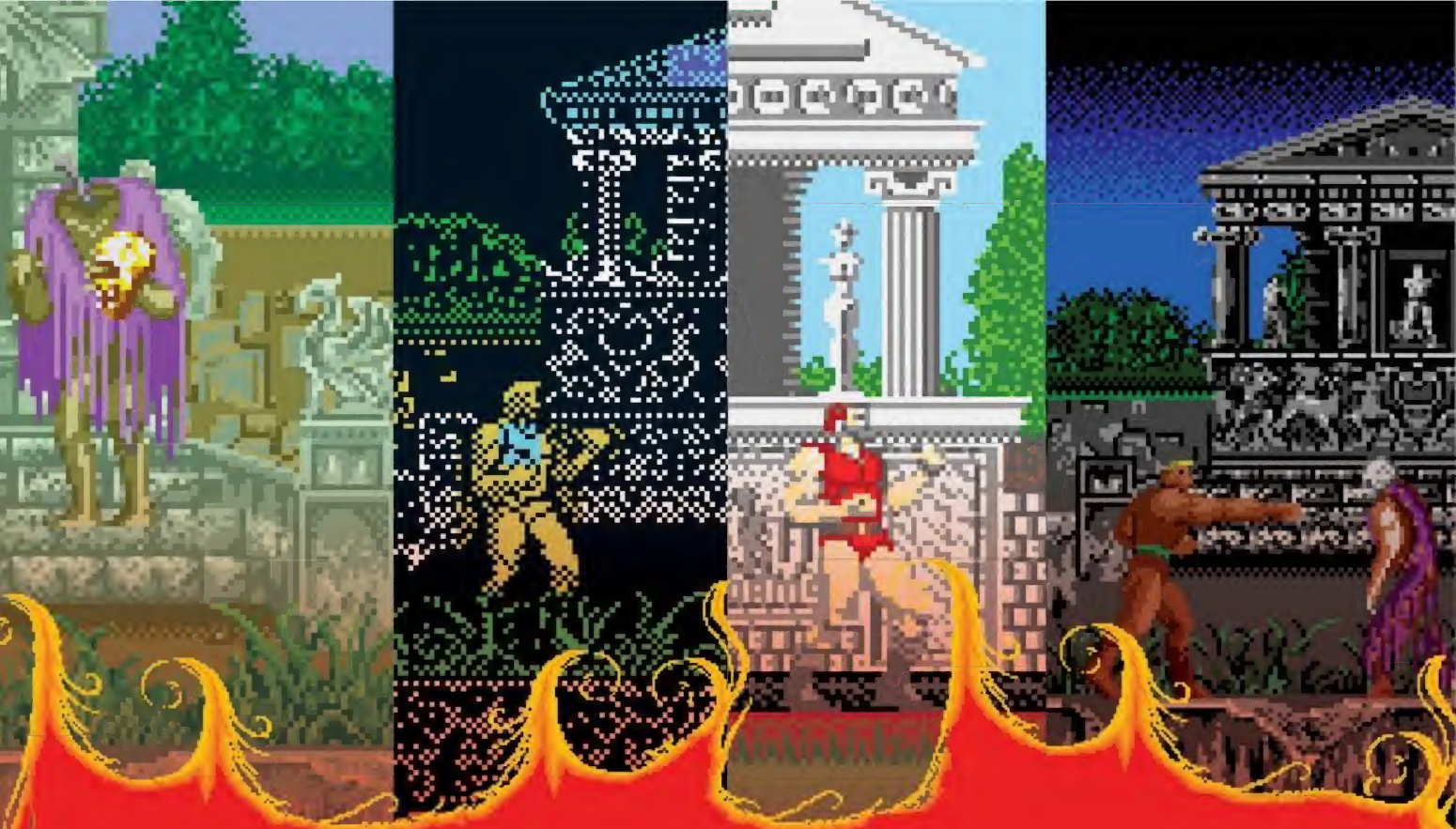
Altered Beast foi lançado para o Mega Drive em 27 de novembro de 1988, quase um mês após o lançamento oficial do console no Japão. Foi o terceiro lançamento para a plataforma, depois de *Super Thunder Blade* e *Space Harrier II*. Ambos os games eram adaptações dos arcades, mas, devido ao fato de os originais contarem com vários efeitos gráficos dos quais o console não era capaz de reproduzir com facilidade, essas conversões falhavam em recriar a experiência dos fliperamas e acabavam expondo mais as fraquezas do Mega Drive do que suas capacidades. Com *Altered Beast*, porém, não haveria tal problema, uma vez que foi produzido para a placa System-16, que inspirou a arquitetura de hardware do videogame. Por esse motivo, não seria difícil fazer com que todo o jogo fosse recriado na plataforma sem muitos prejuízos.

Isso não quer dizer que não tenha havido algumas perdas: os gráficos têm uma paleta de cores menor, e, apesar de não ser algo gritante, as animações dos personagens perderam alguns quadros e alguns detalhes do cenário foram reduzidos. O jogo por si só tem uma aparência bem primitiva, mostrando que a programação apropriada para o console ainda seria bastante desenvolvida nos próximos anos, especialmente a partir da década de 90.
Um elemento que denota isso, inclusive, é o som: os arranjos da trilha sonora, feitos por Kazuhiko Nagai, são eficientes, mas não tiram proveito do chip sonoro YM2612 como ouviríamos em jogos posteriores. Sem falar que, quando uma voz digitalizada é reproduzida, a música para completamente, indicando que nem mesmo a Sega naquela época tinha muita noção de como programar a melhor sonoridade para seu estimado console de 16-bit.

Coincidência ou não, o Mega Drive teve a melhor versão

De qualquer forma, a equipe responsável pela conversão sucedeu na tarefa de trazer a experiência do arcade para dentro de casa, aperfeiçoando sensivelmente a jogabilidade e ajustando a dificuldade para algo mais amigável, tornando essa a melhor adaptação entre todas as outras lançadas para os demais sistemas. O jogo foi escolhido como aquele que viria junto com o videogame em seu lançamento americano no ano de 1989, como uma amostra do que o Mega Drive (que ali chamaria-se "Sega Genesis", como o nome original já estava registrado) era capaz de fazer, e de sua maior capacidade em relação ao NES – que vendia como água até então, dominando o mercado. Makoto Uchida relembra uma pequena frustração que teve com essa versão do game em particular – no bom sentido. "Quando ouvi falar que o Mega Drive seria vendido nos Estados Unidos com o *Altered Beast* incluso, eu achei sensacional. Mal podia esperar para ver a embalagem com o console e o jogo. Mas esse bundle nunca foi lançado no Japão. Quando tive de ir aos EUA três anos depois, pensei comigo mesmo que deveria ir a alguma loja para ver o console com esse jogo, mas não achei em lugar algum. Tinha apenas o Mega Drive com o cartucho do *Sonic* incluído, e a embalagem com *Altered Beast* simplesmente não existia mais. Por isso, nunca pude ver esse pacote promocional."

Uma zona mortal de batalha. Veja os corpos amontoados

Ainda que o ouriço Sonic tenha roubado o posto de *Altered Beast* como o jogo que viria com o videogame nos anos seguintes (de forma merecida, diga-se de passagem), por tempos foi esse o game que

apresentou tanta gente ao que conhecemos hoje como a quarta geração de consoles.

A voz "Rise from your grave", a animação de transformação, os personagens enormes e a jogabilidade impressionavam em comparação ao que se via nos consoles de 8-bit, diminuindo de maneira considerável a distância entre os fliperamas e o lar. Para se ter uma ideia, no lançamento nacional, a Tec Toy frisava na caixa do Mega Drive: "Foto da própria tela", referindo-se à imagem do *Altered Beast* na televisão, junto com o aparelho.

Mas nem tudo é uma maravilha quando se fala em *Altered Beast* e conversões domésticas: quem não tinha o videogame também poderia jogar em seu console favorito ou computador pessoal, mas talvez a experiência não tenha sido lá tão agradável quanto no 16-bit da Sega. Nesse caso, a empresa apenas licenciava o jogo, e outras desenvolvedoras obscuras ficavam responsáveis por reprogramar todo o jogo para o sistema. Essa iniciativa trazia resultados variados, que iam do aceitável ao lamentavelmente desastroso, como veremos em detalhes nas versões a seguir.

AMSTRAD CPC/ ZX SPECTRUM / MSX

- **Ano: 1989**
- **Publicação: Activision**
- **Desenvolvimento: Software Studios**

Considerando o hardware limitadíssimo e o fato de ser em fita cassete (causando pausas obrigatórias a cada fase para que ela fosse carregada na memória), a versão para Armstrad CPC até que não é tão ruim, apesar de estar anos-luz atrás do jogo original em termos técnicos e não possuir uma boa jogabilidade. As adaptações para ZX Spectrum e MSX são semelhantes, com suas próprias limitações técnicas que só aumentavam ainda mais o abismo que existia em relação ao arcade.

Conclusão: Altered Beast não foi feito para o ZX Spectrum

PC (MICROSOFT DOS)

- **Ano: 1990**
- **Publicação: Sega**
- **Desenvolvimento: Unlimited Software**

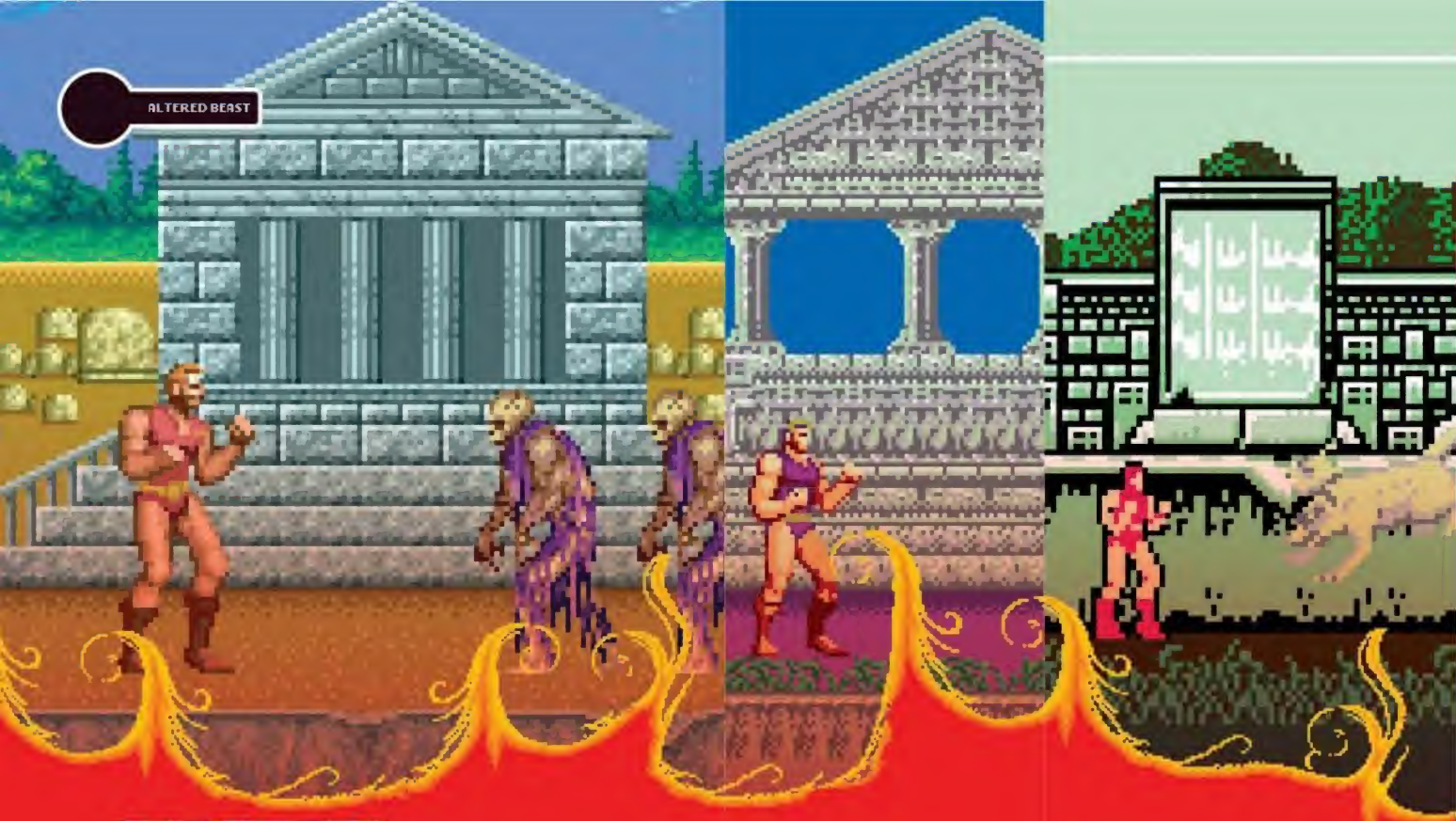
Este Altered Beast passou dias de molho no alvejante

Com uma paleta de cores limitada, o jogo sofreu bastante nessa adaptação para o sistema operacional DOS, mas a perda mais notável está na jogabilidade. A movimentação do personagem é flexível, porém a detecção de colisão entre os sprites é precária e sempre desfavorável ao jogador: basta apenas o inimigo encostar levemente para causar dano, enquanto que vários ataques contra ele não são registrados pelo jogo, gerando uma frustração absurda. O som ficou muito ruim, e as músicas parecem mais uma sequência de zumbidos horrendos.

AMIGA/ATARI ST/ COMMODORE 64

- **Ano: 1989**
- **Publicação: Activision**
- **Desenvolvimento: Software Studios**

Das conversões para computadores, a de Amiga é a melhor em aspectos técnicos. O som, em geral, foi muito bem feito: há todas as vozes e os efeitos sonoros foram retirados do arcade – apesar de nem todos estarem aqui. As músicas possuem arranjos convincentes, mesmo que o número limitado de canais do chip sonoro do Amiga atrapalhe na maioria das vezes a execução dos instrumentos (como no Mega Drive). As versões de Atari ST e Commodore 64 são semelhantes, porém inferiores ao Amiga, sendo que, no caso do C64, não há nem música no jogo.

No Atari ST, o jogo até que não ficou tão comprometido

PC ENGINE/ PC ENGINE CD

- Ano: 1989
- Publicação: NEC Avenue
- Desenvolvimento: Bits Laboratory

A adaptação em Hucard para o console da NEC procura ser fiel ao arcade, mas perdeu consideravelmente no aspecto técnico, como na falta do efeito de paralax scrolling (quando os vários planos do cenário se movem de forma independente) na redução na paleta de cores e nos sprites menores. Ainda assim, os gráficos estão razoáveis, sendo os que mais se aproximam da versão de arcade, depois do Mega Drive. As vozes, tão marcantes no original, não existem aqui. Como o controle do PC Engine possuía dois botões, o movimento de pulo era executado ao apertar o direcional para cima, com a altura determinada pelo tempo que o botão permanecia pressionado. Isso só piorava a jogabilidade, com controles pesados e péssima detecção de golpes.

Quase concomitantemente foi lançada outra versão do mesmo jogo, mas em CD, para o add-on do console compatível com essa mídia. Infelizmente, não foi tirado muito proveito da quantidade de memória disponível; só foram resgatadas as falas do original e acrescentado um modo "história", que consistia apenas em uma sequência de imagens granuladas acompanhadas por uma voz em off, contando a trama do jogo. Fora isso, nada de diferente em relação ao jogo em cartão; até a trilha sonora é a mesma, salvo alguns momentos em que as músicas gravadas direto do arcade eram usadas, um completo desperdício.

No Hucard ou no CD, o visual das versões da NEC é igual

MASTER SYSTEM

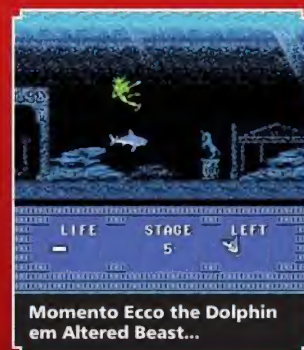
- Ano: 1988
- Publicação: Sega
- Desenvolvimento: Sega

Basta começar a andar que os gráficos vão piscar

Um calvário. É a melhor forma de descrever esta versão. Apesar do flicker constante (quando os sprites piscam) e da pouca fluência da movimentação, os personagens têm um tamanho aceitável (tirando a desproporção entre o herói e os inimigos), e até as ceninhas de transformação foram mantidas. O pulo é ativado apertando os botões 1 e 2 simultaneamente, e quase sempre o jogo não registra a combinação. O som é péssimo mais por culpa do chip PSG do Master do que por incompetência do Kazuhiko Nagai, que fez a adaptação. O jogo é compatível com o chip adicional YM2413, lançado só no Japão e que, acoplado ao console, melhorava os sons. Até as vozes ressurgem.

FAMICOM

- Ano: 1990
- Publicação: Asmik
- Desenvolvimento: Interlink

O visual primitivo, com personagens minúsculos e a barra com as informações de energia e fase em mais de ¼ da tela, mostra as discrepância técnica entre o Nintendinho e o Master System. Apesar disso, a ação é mais fluida em relação ao jogo do Master (mas nem tanto). Há novos chefes, transformações e três estágios inéditos, cada qual com sua mutação: a floresta à noite conta com o Homem-Leão, o mapa submarino tem o tubarão e a região vulcanosa é atravessada pelo pássaro. Os controles são problemáticos, sobretudo na (adivinha) detecção de golpes. Todas as vozes foram cortadas, e o som é mediano.

Momento Ecco the Dolphin em Altered Beast...

FASES BESTIAIS

Altered Beast consagra a tese de que alguns jogos antigos eram curtos e a dificuldade é que estendia a duração da aventura: são apenas cinco fases. Acompanhe passo a passo a jornada de cada uma delas até a consagração do centurião.

1. ACRÓPOLE DE HADES

É aqui que o guerreiro é convocado por Zeus para que levante da tumba e vá resgatar Athena. Do cemitério, surgem zumbis e feras aladas que, a princípio, não oferecem muita dificuldade, mas podem ser traiçoeiras e custar alguns pontos de vida ao menor descuido.

• **Transformação: Lobisomem.** A primeira forma na qual o personagem se altera permite que lance bolas de fogo ou ainda dê um potente dash envolto em chamas, que percorre toda a tela e atinge mais de um inimigo, extremamente eficiente para combater hordas de zumbis.

• **Chefe: Aggar.** Um monstro com pedaços de corpos decompostos no lugar de suas pernas, seu principal ataque consiste em pegar várias cópias de sua própria cabeça e jogá-las em direção ao herói. Descobrir o esquema de derrotá-lo não é difícil; como elas caem de forma vertical, basta apenas seguir a velha máxima: "desvie de seus golpes e ataque quando puder", que a saudosa revista Gamepower tanto nos ensinava.

2. SUBMUNDO

Já abaixo do solo, o herói persegue Neff e passa por um pântano subterrâneo de aparência fétida, com inimigos pegajosos, como os Round Leeches, que grudam na cabeça do herói para retirar uma preciosa barra de energia. Essa fase tem um nível de dificuldade não muito maior em relação à primeira; isso graças ao chefe, que, seguida a estratégia correta para derrotá-lo, faz dele o mais fácil de todo o jogo.

• **Transformação: Dragão Elétrico.** Muito antes de *Pokémon*, a criatura já disparava o choque do trovão e uma barreira elétrica como ataques, sendo esta última extremamente eficiente para qualquer ameaça que surja no mapa, pois torna o personagem praticamente invencível.

• **Chefe: Octeyes.** A peculiar planta contém esporos nocivos que, em forma de olhos, são lançados em direção ao inimigo. A melhor maneira de matá-lo é ficando bem próximo a ele, e, assim que o monstro surgir, ativar rápida e repetidamente o ataque da barreira elétrica para atingir o olho central; bastarão alguns poucos segundos para que a criatura pereça, sem oferecer dano algum.

3. CAVERNA DAS ALMAS

Agora o desafio começa de verdade. Vespas mutantes vêm em alta velocidade para atacar o personagem com seu ferrão assassino. Tartarugas se colocam no meio do caminho com seu casco petrificado. Os mestres-zumbis da primeira fase retornam ainda mais fortes. Plataformas traiçoeiras trazem o perigo iminente de qualquer passo em falso resultar na queda para o abismo. Com tantas tribulações, talvez se tornar um urso não fará as coisas nem um pouco melhores...

• **Transformação: Homem-urso.** É a forma mais ineficiente. Com o bafo petrificante, os inimigos são imobilizados e podem ser destruídos nesse processo ou retornarão à vida após certo tempo. Já o salto giratório é imprevisível, impedindo o jogador de ter muito controle sobre a direção do pulo.

• **Chefe: Moldy Snail.** Metade caramujo, metade salamandra, esse inimigo exige habilidade para evitar danos desnecessários. Há algumas formas de lidar com a criatura, mas a que garante um combate sem prejuízos é a que demanda mais tempo. O plano consiste em usar o bafo de urso constantemente, encurralando-o contra a parede de forma que, quando ele disparar as bolas de gelo, o salto giratório seja ativado para destruí-las e atacar o monstro simultaneamente. No Mega Drive, a batalha é mais simples: basta usar o mesmo salto giratório para atacá-lo, sem parar.

4. PALÁCIO DE NEFF

O jogo se aproxima do fim, e isso pode ser facilmente percebido pelo salto na dificuldade que ocorre nesta fase. Apesar de não haver o perigo de cair em um abismo, os inimigos estão bem mais resistentes e ágeis, fazendo com que o trecho seja bem desafiador. Bem no fundo do cenário, há uma estátua da forma final de Neff, da qual o herói confrontará no estágio seguinte.

• **Transformação: Homem-tigre.** O tigre aqui despertado é bem melhor do que a forma da fase anterior, oferecendo os ataques da "Bola de Fogo", que viaja lentamente pelo cenário em direção ao inimigo, e o "Pilar de Fogo", que é basicamente igual à voadora do lobisomem, só que, em vez de percorrer horizontalmente toda a tela, o movimento agora é vertical. Bem criativo.

• **Chefe: Crocodile Worm.** Um réptil voador que lança bolas de fogo e pequenos dragões de sua barriga. Após sacar seu padrão de movimento (que nunca muda), fica bem fácil dar conta da criatura. Assim que ele se encontrar descendo ao chão, mantenha-se agachado ao mesmo tempo em que atira os projéteis em direção a ele. Os minidragões expelidos podem ser destruídos com o "Pilar de Fogo", no intervalo entre os ataques do monstro.

5. CIDADE DE DIS

De acordo com *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, é aqui onde pecadores mais graves são punidos. Provavelmente o jogador é um deles, já que a dificuldade é elevada a um nível absurdo, com inimigos vindo de todos os lados. A estratégia até pode ajudar, mas o que conta mesmo são as habilidades: reflexos ágeis são necessários a todo momento para evitar os golpes adversários. Permanecer na plataforma mais alta também ajuda, uma vez que os oponentes logo abaixo não poderão atacar, e os que sobem atrás de você ficam vulneráveis enquanto pulam para alcançá-lo.

• **Transformação: Lobisomem dourado.** Para lidar com o caos, o lobisomem dourado é levemente mais forte em relação à mesma transformação na primeira fase, movendo-se de forma mais rápida e com ataques mais potentes. Ainda assim, talvez não seja suficiente para chegar até o chefão.

• **Chefe: Neff.** A forma final do deus do submundo é este rinoceronte que possui uma série de ataques que podem literalmente acabar com a sua vida em questão de segundos. O esquema é não deixar ser encurralado e sempre procurar manter distância. Outra estratégia que às vezes dá resultado é afastar-se dele e, enquanto carrega seu empurrão, atacá-lo com o "hadouken". Ou então, caso o desespero seja grande, basta partir para cima, abusando do dash e rezando para não levar muito dano durante o processo.

Ao derrotar Neff, surge um pássaro que se revela ser a deusa Athena, que encontra resgate nos braços peludos do herói, ainda na forma de lobo. E aí começa a sequência final...

O DESFECHO INUSITADO

A sequência final da versão arcade de *Altered Beast* é uma das mais esdrúxulas da história dos games, como se os programadores, perto de fechar o prazo para a produção, decidissem jogar tudo para o alto e fazer uma loucura. Quebrando a quarta parede de forma abrupta, o game encerra com algumas imagens das criaturas nas quais o jogador se transforma, para logo em seguida sugerir que todos na verdade são atores, retirando os trajes enquanto brindam um copo de cerveja, indicando o que parece ser um Happy Hour após o fim do espetáculo teatral. Em seguida, é exibida a imagem do time de desenvolvimento, acompanhados de tarjas cobrindo os olhos e das três primeiras letras de seus respectivos nomes. Dos "rostos" exibidos ali, só são identificáveis o próprio Makoto Uchida (com sua cabeleira característica) e o músico Tohru, com as iniciais NAK. Em uma época em que a maior parte dos artistas e funcionários das empresas japonesas de jogos era nomeada com pseudônimos e consequentemente relegada ao anonimato, isso é até esperado.

A versão para NES foi mais longe: após os créditos finais, fecham-se as cortinas do teatro, e o herói, ainda em forma de lobo, está com a deusa Athena na plateia! Vai entender.

A CONTINUAÇÃO DA SAGA... E O FIM DELA

Altered Beast se manteve vivo na memória dos jogadores, apesar de a Sega nunca ter se prestado a criar uma continuação na época em que ainda fabricava consoles. Apenas na década de 2000 é que ela decidiu resgatar a marca, levantando-a da tumba de forma tão repentina quanto Zeus ressuscita o herói no original. Mas será que os jogos conseguiram suceder na tarefa de se atualizar para a geração atual, ou permaneceram moribundos?

Vendo assim, o jogo poderia se passar por um Castlevania

ALTERED BEAST: GUARDIAN OF REALMS (GAME BOY ADVANCE)

Em meados de 2002, a Sega fez uma parceria com a THQ para adaptar seus clássicos para o Game Boy Advance. Além de conversões exatas, franquias como *Shinobi*, *Jet Set Radio* e *Space Channel 5* sofriam com adaptações para o console portátil – na maioria das vezes, com resultado negativo e vexatório. Felizmente, não é o caso de *Altered Beast: Guardian of Realms*. Com produção supervisionada pela Wow Entertainment (anteriormente conhecida como Team Shinobi, que desenvolveu o *AB* original), o game implementa uma série de novidades, começando pelos visuais, que agora são pré-renderizados em computação gráfica – em um estilo semelhante a *Donkey Kong Country* – e a possibilidade de usar itens especiais como um escudo de energia e o terremoto, que derruba todos os personagens na tela. Mesmo com essas inovações, as origens foram mantidas, com a ambientação na Grécia Antiga, as mesmas falas (apesar de proferidas por uma voz diferente) e as transformações. Talvez seja por isso que *Guardian of Realms* tenha sido considerado mediano pela crítica na época do lançamento; afinal de contas, as raízes de *Altered Beast* estão todas ali; mas, para os gostos atuais, talvez ela seja um pouco repetitiva e ultrapassada. Para os fãs do original, porém, é um prato cheio, com fases longas, design criativo, ação ininterrupta, várias mutações e chefes desafiadores.

Temos um Kremlin perdido do Donkey Kong Country?

PROJECT ALTERED BEAST (PLAYSTATION 2)

Esqueça a Grécia Antiga. Aqui, o mote central é a genética. No papel de Luke Cluster, você deve descobrir toda a trama por trás de um projeto que pretende criar "Genome-cyborgs", ou seja, pessoas que podem alterar de forma a qualquer momento por meio de microchips de DNA. As mutações são a única coisa retirada do original, que são o destaque: ao acumular Spirit Energy, o personagem pode se transformar em uma fera, com uma cutscene repulsivamente violenta, com os membros do personagem se espatifando enquanto que os olhos arregalam ao ponto de quase saltarem. Makoto Uchida, supervisor do projeto, teve uma inspiração especial para essa característica: "Quando vi o filme *O Homem Invisível*, uma das coisas mais chocantes para mim foi a forma como retrataram os tecidos e órgãos do corpo na cena em que o personagem se tornava invisível. A partir daí, começaram as minhas ideias para as transformações de um novo *Altered Beast*". Com a produção de Rieko Kodama (designer da série *Phantasy Star* e uma das responsáveis pela conversão de *Altered Beast* para Mega Drive) em um esforço conjunto que uniu a matriz japonesa da Sega com a subsidiária na China, o jogo de ação e plataforma 3D do PlayStation 2 até tem boas ideias, mas peca terrivelmente na execução, com programação malfeita, câmera desfavorável e, principalmente, design de fases repetitivo e pouco inspirado. Ainda assim, é algo suportável se você for um jogador paciente. Lançado em 2005 no Japão e na Europa, o jogo teve péssima recepção na crítica, e nem saiu nos EUA por esse motivo; a justificativa da Sega of America era a de "estar mais seletiva em relação à publicação de jogos vindos do Japão". Uma pena, já que o primeiro *Altered Beast* é bastante popular por aqui.

Se for para passar vergonha, deixe o centurião na tumba

Kid Icarus

Tudo sobre o primeiro e cultuado game angelical da Nintendo que ficou mais de 20 anos sem dar as caras

Por Alexei Barros

O protagonista de *Kid Icarus*, Pit, tem uma personalidade praticamente oposta a de Ícaro, a sua contraparte da mitologia grega. Para fugir do Labirinto de Creta, Ícaro formou asas artificiais colando penas de gaivota com cera e levantou voo. Seu pai, Dédalo, alertou para não se aproximar do Sol. O desobediente filho não deu ouvido à advertência, e o sonho de conhecer a estrela máxima de perto custou caro: o calor derreteu a cera e ele naufragou nas profundezas do mar Egeu. Ícaro falhou pelo excesso de pretensão. Fracassou.

Já o infante Pit pecou pela acomodação e ficou confinado em um labirinto 8-bit. Mas, 20 anos depois, ele enfim encontrou a saída e está livre para voar em *Kid Icarus: Uprising*, do Nintendo 3DS.

A nova aventura do portátil inevitavelmente retoma perguntas sobre a origem da série no NES, uma origem que costuma dividir opiniões e provocar críticas nos gráficos e no design de jogo. É fato que *Kid Icarus* não teve a continuidade e os elogios de outras marcas contemporâneas da Nintendo, e, para saber se o jogo ainda é capaz de agradar gregos e troianos, investigamos as controvérsias, os mitos e os bastidores por trás do clássico que quase foi esquecido.

OBRAS-PRIMAS A TOQUE DE CAIXA

Quando se diz que a Nintendo vive de modernizações das mesmas séries desde os 8-bit, fica a impressão de que *Mario*, *Zelda* e *Metroid* foram criados com um amplo intervalo de tempo entre eles ao longo de toda uma geração, período que costuma levar de cinco a seis anos. Foi muito menos do que isso. Considerando as primeiríssimas versões no Japão, as três mais importantes franquias da Nintendo explodiram em um intervalo quase inferior a um ano. O cartucho de Famicom de *Super Mario Bros.* é de setembro de 1985, e, seguindo pela linha do tempo, as edições em disquete para Famicom Disk System (add-on do Famicom vendido somente no Japão) de *The Legend of Zelda* e *Metroid* saíram em fevereiro e agosto de 1986, respectivamente.

Era a norma investir em propriedades intelectuais inéditas, o que levou a situações hoje impensáveis: *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda* foram feitos simultaneamente por boa parte da mesma equipe da divisão Nintendo Creative Department. E *Metroid*?

Metroid nasceu no departamento Nintendo Research & Development 1, que desenvolveu o jogo com ajuda do estúdio Intelligent Systems. Enquanto isso, o calouro Toru Osawa

KID ICARUS
- **Ano:** 1987
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- **Plataforma de Origem:** NES
- **Versões:** Game Boy Advance, Nintendo Wii (Virtual Console) e Nintendo 3DS (Virtual Console)

Não adianta. Pit vai ter que passar pelo Reaper uma hora

cuidava de outro projeto no R&D1. "*Kid Icarus* foi meu primeiro trabalho. Considerando que eu era um novato que tinha entrado para a produtora com apenas dois anos de experiência, tive o pensamento 'eu tinha de fazer [um jogo]'", diz Osawa à revista japonesa Nintendo Dream, Vol. 118, em entrevista traduzida pelo site Metroid Database.

Detalhe: ele começou *Kid Icarus* sozinho. Parece estranho que a Nintendo tenha confiado a criação de um jogo a um único cara e ainda por cima inexperiente? Yoshio Sakamoto, diretor e codesigner de jogo de *Metroid*, não pensava assim. "Acho ok mesmo hoje. Mas, naqueles tempos, os designers de jogo podiam desenhar imagens, então muitas pessoas pensavam que eles naturalmente pudessem fazer jogos", afirma.

O motivo: *Metroid* era prioridade na R&D1. Até o término do desenvolvimento do jogo, os membros do estúdio não se importavam com o fato de uma pessoa cuidar de *Kid Icarus* sem ninguém para dar conselhos. "Como a programação foi solicitada para uma produtora externa [Intelligent Systems], escrevi o documento de design de jogo, desenhei todas as ilustrações, levei para aquela empresa, vi o produto final e o jogo estava praticamente jogável", comenta Osawa.

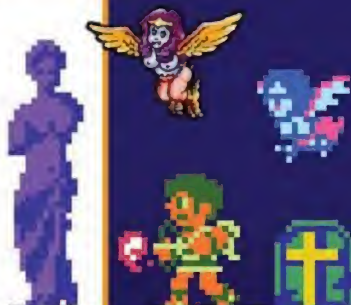
A Nintendo já se notabilizava por criar universos próprios, mesmo que, por vezes, inspirados em filmes, como *Donkey Kong* (*King Kong*) e *Metroid* (*Alien*). Toru Osawa, em contraste, adaptou elementos da mitologia grega e queria que o jogo de ação tivesse um gosto de RPG. O problema é que pesava muito a falta de experiência. "No entanto, apesar de ainda ser jovem, não tinha nenhuma ligação com os jogos, então... Sakamoto entrou no desenvolvimento para me ajudar e colocar as coisas em ordem", recorda.

A solidão de Toru Osawa no trabalho foi temporária. "Depois que *Metroid* foi finalizado, tive o reforço de mais integrantes [da equipe], mas, até então, eles me diziam 'Boa sorte!'", relembra. "Eu estava trabalhando horas extras até o fim de julho [de 1986], e todo mundo que finalizou o desenvolvimento [de *Metroid*] tirou um descanso para recuperar as energias."

Kid Icarus teve a direção de Satoru Okada (diretor-chefe de *Metroid*) e a produção de Gunpei Yokoi (criador do Game Boy e produtor de *Metroid*), que viria a falecer em 1997, vítima de um atropelamento. Como se pode notar, após a conclusão de *Metroid*, Toru Osawa esteve muito bem acompanhado.

Neste momento, Pit está mirando no meio da pupila do inimigo

MITOLOGIA GREGA SEM CENSURA

A censura da Nintendo of America é muito mais arbitrária do que rígida. Jogos third-party foram modificados, e *Kid Icarus*, da própria Nintendo, não teve nenhuma alteração. Na fase 2-3 do Skyworld, há túmulos com uma cruz (símbolo do Cristianismo), enquanto que no *DuckTales* uma imagem similar foi mudada para a sigla R.I.P. ('Descanse em Paz'), evitando a referência religiosa. No último estágio, Palace in the Sky, há uma versão pixelada da estátua de Vênus de Milo, com o busto à mostra. Em *Castlevania III: Dracula's Curse* e *Super Castlevania IV* os inocentes monumentos foram vestidos. Ainda no Palace in the Sky, o gráfico rudimentar da Syren sugere que ela está com o torso nu, o que o desenho do manual confirma.

OS TRÊS TESOUROS SAGRADOS

SEALED CASKET
Cofre entregue quando são derrotados os chefes do Underworld, Overworld e Skyworld, liberando os tesouros ao lado somente na Palace in the Sky.

LIGHT ARROWS
Flechas que são atiradas como um raio laser, desferindo um traço de energia contínuo e mortífero nos coitados dos inimigos que vierem de encontro.

MIRROR SHIELD
O escudo espelhado rebate os projéteis disparados pelos adversários. Porém, a proteção não evita os danos no confronto físico de Pit.

WINGS OF PEGASUS
Permitem que Pit voe. As asas originais não serviam para nada na real.

O caminho da esquerda era mais fácil. Só resta lamentar

ANJOS E DEUSAS

Naquela época, a maior parte da trama ficava confinada no manual de instruções por falta de espaço de memória do cartucho ou disquete. *Metroid* e *Zelda*, por exemplo, exibiam uma sinopse do enredo em uma tela. *Kid Icarus* nem resumo tinha, e o começo da história é contado inteirinho em seis páginas do manual. Se a ideia era dar um gosto de RPG, espera-se que um jogo do gênero apresente pelo menos umas seis linhas na introdução, não? A mitologia grega serve de base para o conto de *Kid Icarus*, emprestando nomes e representações físicas, com licenças poéticas nas motivações dos personagens.

Em um passado distante em que homens e deuses viviam em harmonia, havia o reino batizado de Angel Land. Duas belas divindades comandavam o reinado: Palutena e Medusa. Palutena, que residia no Palace in the Sky, ministrava a luz para que a população vivesse contente e em paz. Medusa, que comandava a escuridão, odiava os homens e sentia prazer em fazer os indivíduos virar estátua.

Indignada com a situação, Palutena saiu em defesa das pessoas e transformou a Medusa em um monstro horripilante, exilando-a no Underworld. Como resposta, a Medusa se uniu às forças do Underworld e travou uma guerra com Palutena e seu exército. O poderio da Medusa era superior, e a tropa da Palutena saiu severamente prejudicada. Foram levados embora os três tesouros sagrados: Mirror Shield, Light Arrows e Wings of Pegasus. Os centuriões ficaram petrificados e Palutena foi aprisionada no Palace in the Sky. Tomada pelas trevas, a Angel Land passou a ser dominada pela Medusa.

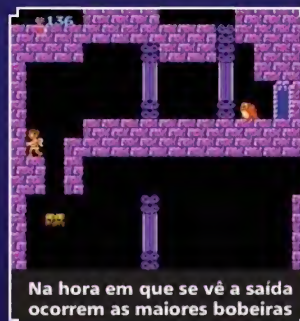
Enfraquecida, Palutena encontrou ânimo para pedir auxílio a Pit, um corajoso guerreiro que era um dos guarda-costas dela e estava preso nas profundezas de um calabouço do Underworld. Com o arco e flecha concedidos por meio do poder mágico de Palutena, Pit aproveitou o baixo número de guardas que o vigiavam e conseguiu fugir. Para salvá-la, era preciso coletar os três tesouros sagrados que o ajudariam a enfrentar a Medusa.

PARA O ALTO E AVANTE

A característica que mais chama a atenção de *Kid Icarus* é a direção que o jogador deve seguir: a progressão é vertical, e não horizontal como se convencionou em *Super Mario Bros.* Quando não há muros ou barreiras nas laterais, vale o velho truque do *Mario Bros.* de sair dos limites da tela de um lado e aparecer do outro. De plataforma em plataforma, Pit vai subindo, subindo, subindo até sair daquele buraco cheio de monstros.

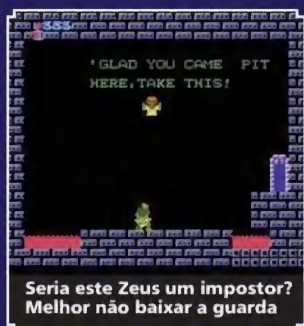
Esse movimento de ascensão do personagem em um jogo desse estilo não era inédito.

Pela foto parece que Pit voa. Mas não: tem que ir pulando

Magical Tree, da Konami, para MSX, e *Ice Climber*, da própria Nintendo (aliás, da mesma R&D1) para NES e outros sistemas, já apresentavam a verticalidade. Muitas escaladas no planeta Zebes em *Metroid* também iam por essa direção. Mas *Kid Icarus* possui um agravante aparentemente herdado de *Ice Climber* que dificulta o processo. Conforme Pit vai pulando, a tela segue junto. E não volta mais. Ainda que haja uma plataforma embaixo e esta não esteja à vista no momento em que Pit cair, já era, ele morre. Na maioria das ocasiões, há somente um caminho, com raras divisões de rotas na mesma tela que podem facilitar a jornada, sempre culminando em um único lugar, no fim da fase. Novamente

Na hora em que se vê a saída ocorrem as maiores bobeiras

Pit não está preso: as colunas só ficam no plano de fundo

relembrando *Ice Climber*, a subida se dá por vezes em plataformas que se movem horizontalmente.

As flechadas de Pit só são atiradas para esquerda, direita ou cima. Nesta última direção, ele aparece de costas, olhando para o alto, com uma perna flexionada, e é impressionante como o sprite representa bem a pose. Pit se abaixa como era de se esperar, e é dotado da incrível habilidade de deslizar nessa posição. Em alguns tipos de superfície, como a de gelo, o protagonista cai precipício abaixo ao se agachar.

Seria este Zeus um impostor? Melhor não baixar a guarda

De início, as flechas têm um alcance irritantemente curto e é inútil atirar na extremidade de um lado da tela, achando que pegará o inimigo de costas, porque isso não ocorre. Isso exige se aproximar demais dos rivais para matá-los e coletar os corações deixados por eles. *Kid Icarus* sofre da síndrome de *Castlevania*: os corações não servem para recuperar a energia como seria o mais normal em um jogo. Mas, se em *Castlevania* os corações municiam as armas secundárias, em *Kid Icarus* são a moeda do jogo. Moeda? Eis os elementos de RPG. Eis os elementos de *Zelda*.

Ao longo da aventura, há várias portas espalhadas pelo cenário que levam a câmaras adjacentes. Dentro das salas, acontecem sete tipos distintos de situações, como visto mais detalhadamente no quadro "As sete salas capitais". Em duas dessas, há a oportunidade de trocar os corações por itens: na Store e no Black Marketeer. A maneira com que o vendedor aparece, oferecendo três produtos, lembra o quê? *Zelda*.

Os preços são abusivos. Muitas vezes só resta sair do recinto e voltar à ação, e então a porta da sala vizinha sempre é fechada, tampando a passagem. Significa que, se Pit não tiver os corações suficientes para comprar um determinado artefato na primeira vez, não há uma nova chance para acumular os corações necessários e efetuar a aquisição. Sabendo disso, é melhor fazer antes um pit stop, com o perdão do trocadilho, e estacionar em um ponto estratégico, sem perigo por perto, matando as abundantes Shemuns (as cobras com asas) para pegar corações em um processo repetitivo. Não pode demorar. Os corações somem depois de pouco tempo. Mais chato ainda é quando os rivais são mortos próximos às paredes e o coração entra em áreas sólidas e intransponíveis. Puro desperdício.

RPG é sinônimo de evolução, e as duas câmaras em que surge um deus aliado (um Zeus careca?) influenciam diretamente nesse quesito. Na Sacred Training Chamber, a divindade propõe o desafio de sobreviver às placas de ferro que vão voar contra o Pit. Se conseguir, o jogador escolhe entre o Crystal Rod, Flame Arrow ou Sacred Bow (quadro abaixo, "Presentes de grego"). Já na Sacred Chamber, o deus dá uma flecha que aumenta a força dos ataques e muda as cores do protagonista conforme visto no quadro "Flechas do poder angelical". Não tão de lambuja assim. Para que isso aconteça, é preciso matar uma quantidade grande de inimigos. Vai saber quantos. Se a quantia não for atingida, Pit encontrará uma sala vazia. Sem saber disso, fica a impressão de que os produtores se esqueceram de colocar alguma coisa ou o conteúdo do local foi apagado. Pior de tudo: uma dessas câmaras

Lugares tranquilos são bem úteis para coletar corações

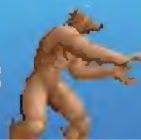
PRESENTES DE GREGO

Completado o desafio na Sacred Training Chamber, o jogador tem o direito de escolher uma das três armas abaixo. Para ativá-las, é necessário ter uma boa quantidade de energia. O manual não especifica, mas três blocos carregados devem bastar. Mesmo que depois o nível de saúde diminua, o efeito da arma se mantém, a menos que seja roubado por um inimigo, o que exige comprá-la no Black Marketeer. Não podem ser usadas dentro das fortalezas.

FIRE (FLAMING ARROWS)
Flechadas flamejantes com maior poder de ataque. Mas os inimigos não pegam fogo. Nem sonhando.

PROTECTIVE CRYSTAL
Dois cristais giram em torno de Pit. As pedras o protegem e matam os inimigos que forem tocados.

SACRED BOW
Aumenta a velocidade e o alcance das flechas. Nem assim os ataques saem de um lado na tela e surgem do outro.

Parece até que Pit ficou verde para combinar com o cenário

desabitadas é acessada em uma porta da segunda tela do jogo! Não há número suficiente de oponentes para derrotar no começo, e a sala está lá para nada. Outro progresso ocorre na energia, que aumenta de acordo com os pontos obtidos no decorrer do jogo, alcançando o máximo de cinco quadriláteros na barra de saúde do Pit.

O ATAQUE DAS BERINJELAS QUASE ASSASSINAS

Ao completar as escaladas das três primeiras fases do mundo inicial, o Underworld, vem uma surpresa: o forte, no caso, a Underworld Fortress. Como as dungeons de *Zelda*, esses ambientes proporcionam uma sensação diferente do restante do jogo. Muda tanto no *Kid Icarus* que até mesmo as informações do nível de energia e corações coletados são realocadas do canto superior esquerdo da tela para uma barra inferior.

A fortaleza é um labirinto e, contrariando o mito grego, Pit não encontrará um minotauro. É a parte de *Kid Icarus* que mais lembra a consagrada fórmula "Metroidvania" pela abolição da linearidade, mas sem upgrades que permitam chegar a locais que não foi antes. Não se deve seguir apenas uma direção, como era para cima, e vale a exploração: sua missão é, em meio a todas aquelas salas, achar o chefe, que guarda o tesouro sagrado. Importante ressaltar que as três armas especiais obtidas na Sacred Training Chamber são desativadas dentro dos fortes.

Para se orientar, Pit coleta o mapa solto, flutuando, sem que nenhum inimigo o esteja segurando, geralmente em uma sala próxima à entrada. É como *Zelda*, mas não existe a bússola da aventura de Link que dê a localização exata do chefe. E *Kid Icarus* possui complicadores. O mapa é inútil sem dois itens: a tocha, que marca a sua atual posição em um quadrante, e o lápis, que anota os lugares já visitados. Ainda assim, o mapa não exclui totalmente a necessidade de memorizar os ambientes ou então de você desenhar os castelos em cadernos, guardanapos, folhas sulfite e afins. Tudo porque o mapa não mostra as extremidades e as direções em que cada recinto é acessado e não destaca as salas especiais, como as lojas.

Agachar não vai diminuir o impacto da queda. Adeus, Pit

ITENS ESPECIAIS

HARP Transforma os inimigos que estiverem próximos em marretas (Mallet) que podem ser coletadas.

HEART Liberado pelos inimigos derrotados, o coração é a unidade monetária do jogo, permitindo comprar itens nas lojas.

HALF HEART Metade? Metade de um coração grande. Corresponde a cinco corações convencionais.

BIG HEART Equivale a dez corações normais. Chega a ser emocionante encontrá-los. ^ ^

ITENS CONVENCIONAIS

ANGEL'S FEATHER Se Pit cair em um buraco, a pena permite que o herói retorne à plataforma.

CHECK SHEET Mapa da fortaleza, não presta para nada sem a tocha e o lápis.

CREDIT CARD Permite comprar um item com o Black Marketeer (não na Store) mesmo quando Pit não tem corações suficientes naquele momento. O herói leva o produto, e o seu contador de corações ficará zerado até pegar o número de corações gastos na mercadoria. Não se anime muito: o cartão é raro de ser encontrado.

FLAMING TORCH Mostra a sua posição no mapa da fortaleza.

MALLET Equivalente ao poder de cinco flechas, a marreta liberta os centuriões nas fortalezas. Como são itens contados, cada marretada desconta uma unidade.

PENCIL Marca os lugares que Pit já passou no mapa da fortaleza.

BESTIÁRIO DOS MUNDOS

UNDERWORLD

COMMYLOOSE
Uma espécie de caranguejo que surge da parte inferior da tela e voa direto para atacar Pit.

GANEWMEDE
Uma evolução do Monoeye que construiu seu ninho nas fortalezas e voa querendo atingi-lo em cheio.

KOBIL
Parecem besouros, mas são diabinhos com asas que não servem para voar. Eles andam devagar e mais nada.

MCGOO
Bolha de magma que fica enterrada no solo e sai do chão para cuspir uma bola vermelha se o Pit passar por perto dele. Canalha!

MONOEYE
Fantasma de um olho só que voa em grupos de quatro e, se toca no Pit, imobiliza temporariamente (ainda bem) o protagonista.

NETTLER
O manual diz que é uma lesma. Parece mais um sapo lerdo e que não oferece muito perigo.

TWINBELLOWS
Chefe do Underworld, é um cachorro de duas cabeças envolto em fogo, capaz de cuspir bolas de magma. Morre fácil.

OVERWORLD

GIRIN
Possui padrão de ataque similar ao McGoo: fica escondido no chão e ataca de súbito. Mas supostamente é uma formiga.

KERON
Sapo com asas concedidas pela Medusa. Talvez isso o tenha ajudado a pular ainda mais alto, só pode.

MICK
Tem certo parentesco com o Monoeye, mas possui uma boca em vez de um olho. Voa de maneira totalmente imprevisível na tela.

MINOS
Algo como um porco-espinho com o corpo cheio de ar que ataca de baixo para cima, fazendo cara de bobo.

PLUTON
Desgraçado! Ladrão que, se relar no Pit, rouba as armas especiais e revende para o Black Marketeer. As flechadas não fazem efeito contra ele.

ROKMAN
Não confunda com Rockman, nome japonês do Mega Man. É um ser de pedra que cai do céu, mirando na cabeça do Pit.

SHULM
Cogumelo venenoso que reside nas áreas escuras da fortaleza. Seriam primos distantes dos Goombas de *Super Mario Bros.*?

SNOWMAN
Homem de gelo de andar um tanto estranho e que arremessa bolas de neve na sua cara.

TAMAMBO
Bola de ferro que voa desordenadamente. É parecido com o Ganewmede, mas ainda mais veloz.

HEWDRAW
Um tipo de um dragão marinho que não para de pular da lava. É o chefe do Overworld. Meio chato.

SKYWORLD

COLLIN & EELEYES
Outrora guerreiro do exército de Palutena, teve o espírito roubado pela Medusa. Em volta dele, voam as minhocas venenosas EelEyes. Fato curioso: em japonês, os EelEyes são conhecidos por Firu ou Phil. Collin e Phil. Ou seja: Phil Collins. Isso muito antes de o músico britânico aparecer como ele mesmo em *Grand Theft Auto: Vice City Stories*.

HOLER
É um cacto, o deus das plantas segundo o manual. Lembra o McGoo e o Girin: brota do chão e atira esferas.

KEEPAH
Uma evolução do Kobil que costuma aparecer sozinho, querendo espetar Pit de qualquer jeito.

KOMAYTO
Misteriosa criatura voadora que ninguém sabe de onde veio. Há quem diga que veio de outro planeta que não a Terra. Seria um Metroid?

OCTOS
É parecido com o Commyloose. Voa violentamente e é bastante irritadiço, aparecendo de forma inesperada.

PLUTON FLY
Outro ladrão safado invencível aos ataques de Pit. E ele é ainda pior que o Pluton normal, porque é capaz de voar. Fique atento.

TROS
Imita o estilo de ataque do Ganewmede e Tamambo, mas é ainda mais rápido e mais forte, com revestimento metálico.

URANOS
Personificação do céu, é o deus que traiu Palutena ao se associar com a Medusa. Atua igual o Kobil e o Shulm.

PANDORA
Chefe do Skyworld que libera duas bolhas indestrutíveis na cena da batalha e ocasionalmente fica invisível.

PALACE IN THE SKY

DAPHNE
Flor que foi incorporada por um espírito maligno e, com as pétalas venenosas, procura atacar Pit surgindo embaixo da tela.

ERINUS
É o deus da vingança que não vai perdoar quem entrou no palácio. Ele se divide em três partes quando for atingido.

MOILA
Estrela do mar voadora que mais parece uma flor e surge em grupos de quatro.

SYREN
Outra que só aparece em grupos de quatro e pode surpreender, pegando Pit de calças curtas.

TOTEM
Pilar que foi transformado pela Medusa em um monstro. Despencam do alto e, se encontram um piso, são empilhados formando um totem.

ZUREE
Fantasma convocado pela Medusa para proteger o palácio. Voa na direção vertical, tentando impedir a passagem.

TANATOS
Cobra que se solta do cabelo da Medusa e se move por toda a tela para atrapalhar o Pit.

MEDUSA
Transformada por Palutena em um monstro horrível, a medusa de *Kid Icarus* não está com nada: ela nem transforma Pit em pedra.

TODOS OS MUNDOS

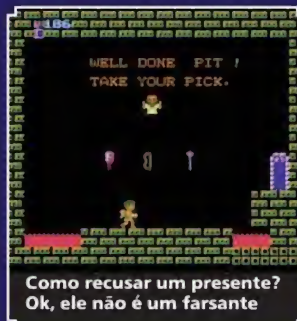
EGGPLANT WIZARD
Presente em todas as fortalezas, ele dispara uma berinjela que transforma Pit no mesmo vegetal com pernas.

MONOLITH
Placa de ferro que surge na Sacred Training Chamber. É usada nos treinos dos guerreiros de Palutena.

REAPER & REAPETTE
Caminha de um lado para o outro e, se Pit der de frente com Reaper, chama os Reapettes por telepatia para atacá-lo.

SHEMUM
Cobras aladas que seguem o Pit. Quando não surgem do alto, caem dos vasos no teto ao passar embaixo. Aproveite isso para coletar corações.

SPECKNOSE
Inspirado no compositor do jogo Hirokazu Tanaka, ou melhor, no nariz dele, o inimigo voa alucinadamente na Enemy's Lair.

Isso mesmo, as lojas: os mercadores da Store também abriram barracas nas fortalezas (os Black Marketeers, não), e lá que se compram o lápis e a tocha. A principal diferença é que aqui eles não fecham a porta na sua cara quando Pit não é rico o bastante para bancar os produtos caríssimos, podendo voltar a qualquer hora. Todavia, ao morrer, é necessário repetir a aquisição dos itens. Coletar corações nos labirintos é até mais fácil: há, com fartura, vasos no teto, e de lá caem Shemuns sempre que passar embaixo.

Como recusar um presente? Ok, ele não é um farsante

Na fortaleza, há estátuas de centuriões espalhadas pelos cenários – ao ler a história no manual antes de jogar, faz muito mais sentido, como os guerreiros foram petrificados pela Medusa. Para libertá-los, é preciso dar uma martelada. Limitados, os martelos podem ser comprados na Store ou adquiridos gratuitamente ao pegar uma harpa que transforma os inimigos próximos nessas armas. Com isso, Pit forma um exército que vai ajudá-lo na batalha contra o chefe. Surgem três centuriões por vez no combate, e eles atiram flechas no mesmo momento em que Pit

O slowdown é inevitável com esta quantidade de inimigos

disparar, imitando os seus ataques. Pena tombarem tão fácil os pobres coitados...

O maior pesadelo das fortificações não é nem o chefe e, sim, um oponente que só aparece nos labirintos: o Eggplant Wizard. Tudo o que essa figura insuportável faz é arremessar berinjelas no Pit. Se uma tocar no herói, ele vira uma berinjela e não pode usar nenhuma arma. A ideia bizarra veio na verdade de outro jogo. "Antes disso, o sr. [Yoshio] Sakamoto não fez *Wrecking Crew*? Naquela época, havia uma berinjela mascarada chamada Eggplant Man. Como eu gostei do inimigo, apesar de não saber, eu tinha fascinação por berinjelas!", conta Osawa. Ele poderia também ter lembrado que as berinjelas estavam entre os vegetais que os esquimós de *Ice Climber* coletavam no alto de cada montanha. Mas berinjelas com pernas só no *Kid Icarus*. "Como não havia mais memória para colocar um personagem transformado em berinjela, eu coloquei a berinjela no topo [do personagem] e pernas embaixo." Uma vez em forma de berinjela, Pit segue, na própria fortaleza, para o hospital, que nada mais é do que uma sala onde uma

As fases horizontais não são tão criativas como as demais

enfermeira tira a maldição. Felizmente, o processo de regeneração não custa corações. E, infelizmente, a enfermaria não é marcada no mapa.

Não que isso tenha alguma coisa a ver com mitologia grega. E tem mais. Em meio às poções, artefatos e cálices, sem qualquer coerência com o universo proposto pelo jogo, há um cartão de crédito! Veja no quadro de itens convencionais como funciona. De início, Osawa não curtia muito esse senso de humor. "Basicamente, encarei [o jogo] com a seriedade devida. No entanto, logo me surpreendi pelas pessoas que estavam à volta, e então parei de me preocupar e no fim pensei: 'Quem sabe... eu deveria só me divertir, certo?'", afirma.

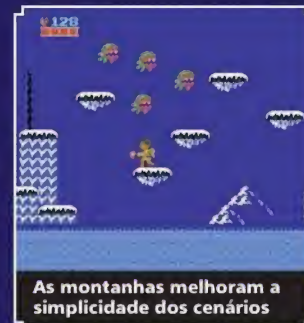
DIREITA, CIMA, DIREITA

Quando Pit sai do Underworld e chega ao Overworld, *Kid Icarus* traz nova surpresa: cenários com rolagem horizontal. Uns diriam que esses estágios dão variedade ao jogo. Outros falariam que isso tira justamente um dos elementos de distinção de *Kid Icarus*, as fases verticais, deixando igual à maioria dos jogos de plataforma. Fica no meio termo.

O jogador encontrará outras portas para salas vizinhas que, como no Underworld, fecham após a sua saída, além de inimigos que vêm do alto e de baixo. Os Shemuns, fonte inesgotável de corações, surgem, como nas fortalezas, nos vasos de ponta-cabeça. Eventualmente, aparecerá uma alternativa ao caminho em uma plataforma superior e precipícios que exigem cuidado nos pulos. No fim das contas, as três fases do Overworld são retões que não se diferem tanto entre si, bastando ir para a direita sem grande segredo. Se é que é preciso dizer, *Super Mario Bros.* era mais diversificado.

Terminada a trinca de estágios, vem o Overworld Fortress, e, em seguida, o terceiro mundo, Skyworld, com três novos níveis. O Skyworld volta à progressão vertical do Underworld, um cenário repleto de nuvens, blocos únicos e plataformas móveis. Depois, Pit passa pelo Skyworld Fortress e finalmente chega à última fase, Palace in the Sky, na qual, mais uma vez, é alterada a mecânica, lembrando um jogo de navinha de padrão horizontal.

Cada um dos três chefes derrotados nas fortalezas concede um cofre selado que contém um poder diferente. Até que Pit esteja na posse dos três, não é possível abri-los e usar as habilidades separadamente.

Melhor não marcar bobeira e entrar logo na porta da saída. Vai!

As montanhas melhoram a simplicidade dos cenários

Ou seja, de uma para a outra, de quase nada, o jogador tem tudo, no estágio derradeiro. Os poderes são extremamente mal aproveitados. A desculpa do manual é que o selo só é quebrado quando os três cofres

ITENS QUE AJUDAM A RESTAURAR A ENERGIA

WATER OF LIFE (CHALICE)
Recupera um quadrante de energia no exato momento em que Pit coleta o cálice. Por isso, não pode ser armazenado.

WATER OF LIFE (BOTTLE)
Assim que Pit perde toda a energia, dá um quadrante de saúde. Só é possível ter uma única garrafa no inventário.

WATER BARREL
Pode armazenar até oito garrafas de elixir. Assim é possível formar uma boa reserva de energia para os momentos de aperto e tensão do jogo.

A continuação nem chegou a ter uma versão DX, colorida

estão juntos. Ok, então.

Pit, protegido por um escudo que rebate os ataques inimigos, plana livremente pela fase. Só é controlada a direção do voo e o disparo de flechas como se fossem raios laser. Sempre seguindo para a direita, o cenário vai se repetindo até que se mate uma quantidade satisfatória de oponentes, o que o guiará ao lar da forma monstruosa da Medusa. O confronto é simplório, e, escolhendo um local exato, dá para atirar, parado, sem levar dano. Há finais diferentes, dependendo do seu desempenho no jogo – se não ligar para spoilers, dê uma olhada no quadro "Finais felizes". Depois, a aventura recomeça com o mesmo total de pontuação, tamanho da barra de energia, total de flechas de power-up acumuladas, armas da Sacred Training Chamber, corações e o débito do cartão de crédito. Fica mais fácil.

A experiência não é de um jogo desconexo, apesar da diversidade de situações nos 13 estágios. Como mostrado no manual, há um senso de unidade no mapa da Angel Land, e os três mundos e a fase final se interconectam perfeitamente. Pit escala o ambiente subterrâneo

KID ICARUS: OF MYTHS AND MONSTERS

Enquanto *Zelda* e *Mario* renderam sequências no NES, *Metroid* migrou para o Game Boy. A sequência *Kid Icarus: Of Myths and Monsters* ignora a história do primeiro, funcionando quase como uma reinvenção do jogo original. Melhorou muitas coisas, mas, por ser pouco comentado, fica a impressão de que nada existiu entre *Kid Icarus* e o atual *Kid Icarus: Uprising*.

A mudança mais evidente na história, desta vez resumida na apresentação, é a troca do antagonista: sai a Medusa, entra Orcos, o rei da Evil Land. Palutena teve um pesadelo e consultou um adivinho para saber se as imagens que viu durante o sono poderiam ser o prenúncio de um perigo real. Ele previu o ataque de Orcos à Angel Land e ficou mudo após pronunciar o nome do vilão. Preocupada e prudente, a deusa chamou Pit e ordenou que o herói entrasse em um treinamento para conseguir os três tesouros sagrados. Os artefatos dariam o poder para derrotar qualquer ameaça. Déjà vu atrás de déjà vu.

A estrutura geral é a mesma. O primeiro e o terceiro mundos têm progressão vertical e o segundo horizontal. Cada mundo possui quatro fases, sendo a última a fortaleza. O último e 13º estágio não é um shmup como o original. É de plataforma horizontal, e lá Pit aproveita melhor os três tesouros sagrados, que são praticamente iguais ao antecessor, mas com a proteção Silver Armor no lugar do Mirror Shield.

A maior diferença é que, se Pit despencar de um lugar alto, a tela acompanha a descida. Os níveis são mais largos e espaçosos, e dá para pausar e mover a câmera no entorno do protagonista e observar os arredores do ambiente. Além disso, agora é possível bater as asas com o botão de pulo, o que é bom para retardar a queda. Para compensar as facilidades, as vidas são limitadas. Caso as perca, o jogador volta ao começo de tudo. Dá para gravar o progresso.

Como antes, todas as câmaras vizinhas são acessadas pelas portas ao longo dos cenários. A novidade é o Information Center, uma sala onde um sujeito barbudo e de boné, o Don, passa dicas valiosas. No *Kid Icarus*, as portas fechavam para nunca mais abrirem, certo? Neste, uma chave que pode ser comprada destranca os recintos já visitados. A trilha, baseada na maioria por composições inéditas, tem bons momentos, que o diga o animado tema do Underworld.

Kid Icarus: Of Myths and Monsters só saiu para o Game Boy preto e branco em novembro de 1991 nos EUA e maio de 1992 na Europa. E no Japão? Nada. A falta com os nipônicos foi corrigida no relançamento para o Virtual Console do Nintendo 3DS em 2012, mantendo o texto em inglês. Também está à venda no VC europeu e americano para nos lembrar de que existe um jogo entre *Kid Icarus* e *Kid Icarus: Uprising*.

FLECHAS DO PODER ANGELICAL

Veja como Pit muda de cor com as flechas de power-up da Sacred Chamber.

ARROW > BRONZE ARROW > SILVER ARROW > GOLD ARROW > SACRED ARROW

para alcançar a superfície, depois percorre o território plano até chegar aos céus, e de lá sobe para o palácio suspenso.

Os continues são infinitos: quando Pit morre, ele volta para o início da fase. Em geral, as primeiras fases são as mais difíceis por resultado da energia limitadíssima do começo. Como o nível de resistência do Pit cresce, os demais estágios tendem a ser menos torturantes, especialmente o Skyworld. O desafio possui variações bruscas de dificuldade, e muitos podem achar uma das fases do Overworld complicada. Mas que o Palace in the Sky é um passeio, isso é. A verdade é que, enquanto *Mario*, *Zelda* e *Metroid* são obras-primas vanguardistas em diversos conceitos de design de jogo, *Kid Icarus* é um experimento. E, como todo experimento, está sujeito a falhas, ainda mais naqueles tempos remotos dos jogos de plataforma.

Olha aí os Metroids, digo, os Komaytos em um passeio

Mas isso não isenta *Kid Icarus* de ressalvas no visual. Os chefes precisavam de tamanho, impacto. Pela pequenez, parecem inimigos comuns. Os fundos são chapados, de uma só cor (preta ou azul), com raras nuvens, estrelas e montanhas. Mesmo não sendo um primor, o jogo sofre com slowdowns. Se a Reaper chamar os Reapettes e já estiver presente outra frota de rivais, por exemplo, a taxa de quadros cai assustadoramente pela quantidade exagerada de elementos na tela.

A trilha é sublime. Hirokazu Tanaka era o cara da R&D1 para sonorizar os jogos do estúdio, como *Balloon Fight*, *Wrecking Crew* e *Metroid*. *Kid Icarus* segue o mesmo padrão de qualidade com melodias marcantes. Cada mundo possui um tema que toca nas três fases. O do Underworld, que tem o motivo musical variado no Palace in the Sky e nos créditos, virou o hino da série, exaltando o heroísmo de Pit – o tema da tela-título apresenta a mesma toada. A criativa faixa do Overworld conta com ritmo rápido, passando toda a pressa exigida dos estágios abertos, e a do Skyworld é vibrante, uma obra-prima chiptune. O tema das fortalezas, por fim, é todo misterioso.

Não precisa ter medo: como no Mario, dá para andar nas nuvens

SEM LUA DE MEL

Não pense você que na Nintendo os funcionários trabalhavam seis horas por dia, desfrutavam de quatro meses de férias e viviam no bem-bom em escritórios luxuosos e climatizados. "*Kid Icarus* foi feito do outono para o inverno. Naquela época, como não havia lugar para dormir, a gente abria caixas de papelão, espalhava para formar uma cama e fechava as cortinas...", relembra Osawa. "Nada esquentava, porque naqueles dias, mesmo nas horas em que o aquecimento cortado tinha sido resolvido, ficava frio à noite."

A labuta pesada influenciou até a vida pessoal do diretor de *Kid Icarus*. "Estava para me casar quando o desenvolvimento fosse concluído. Só que não acabava nunca! [risos]. Então, eu disse 'apesar de termos feito a

Com a barra de energia maior, as coisas ficam fáceis

cerimônia de casamento, tivemos que desistir da lua de mel'. No entanto, pedi pelo menos três dias de descanso. Precisava dar uma limpada nas coisas em casa. E, apesar de ter descanso... fui chamado de volta em dois dias! [risos]", relembra. "Meu chefe naquela época me chamou ao telefone e disse: 'Osawa, lamento profundamente... Você deveria voltar'. E com isso não tive escolha, mas responder 'sim, senhor'" [risos]. O pedido ainda por cima foi feito enquanto ele comia o jantar. Pelo menos a esposa de Osawa não ficou brava com o marido: "Ela sabia que essas coisas aconteceriam se você trabalhasse para uma empresa que fizesse jogos".

Mesmo sem lua de mel, Osawa não conseguiu deixar a última fase como gostaria. "A verdade é que combinei uma variedade ainda maior de opções. De qualquer forma, como estava trabalhando até três dias antes do lançamento, não havia tempo suficiente", diz. "Então decidi no final desistir do trabalho pesado." Além disso, ele ficou decepcionado porque não deu nem tempo de nomear os responsáveis no jogo tamanha era a pressa: "Mesmo que tenha pensado 'quero colocar os créditos', eles responderiam 'O que você está falando?'".

Comparado com os cartuchos, a fabricação dos disquetes do Famicom Disk System era muito mais rápida, permitindo que a equipe concluísse *Kid Icarus* perto do lançamento, que ocorreu no Japão em 15 de dezembro de 1986 sob o título *Hikari Shinwa: Palutena no Kagami* (literalmente: *Mito da Luz: o Espelho de Palutena*). Para as outras regiões, *Kid Icarus* veio no ano seguinte, 1987: em fevereiro na Europa e julho nos EUA, com diferenças.

Poderoso e às vezes invisível, o chefe Pandora é chatíssimo

É possível salvar o progresso na versão japonesa e, como não dá para fazer isso no cartucho do NES, foram implementadas as "Sacred Words" ("Palavras Sagradas"), uma maneira rebuscada que a Nintendo batizou os extensos passwords de 24 caracteres com letras maiúsculas e minúsculas. O ranking de high score, que aparecia abaixo dos três slots de save, foi eliminado no Ocidente.

O áudio americano/europeu é inferior ao nipônico, como o Famicom Disk System conta com um canal extra de som. Os temas da tela-título e dos créditos e

FINAIS FELIZES

Spoilers à vista. Como *Metroid*, *Kid Icarus* possui finais alternativos. A diferença é que os encerramentos não são determinados pelo tempo que se finaliza o jogo, e sim por condições pré-estabelecidas. Aliás, antes disso, quando a Medusa era derrotada na versão nipônica, o monstro simplesmente desaparecia. Na ocidental, a forma humanoide da Medusa é revelada ao ser vencida.

Os critérios são distintos para cada edição. No Famicom Disk System, o final era baseado na soma de flechas acumuladas de power-up (máximo de cinco) e quadrantes de energia (também máximo de cinco), totalizando dez pontos. O que muda é como o Pit aparece. Não varia o fundo preto, a Palutena, a inscrição "Fin" e a mensagem em japonês avisando que a paz voltou à Angel Land, mas a luta continua para manter a tranquilidade.

No NES, o jogo leva em consideração quatro condições para revelar o final: 1) coletar 999 corações; 2) cinco quadrantes na barra de energia; 3) cinco flechas de power-up; 4) ter as armas Crystal Rod, Sacred Bow e Flame Arrows. Cumprindo ou não cada uma das tarefas, o desfecho será estabelecido. Muda apenas a forma do Pit, só que ele e a Palutena aparecem em um templo de tijolos azuis, não no limbo como na versão japonesa. Note, porém, que o pior final do FDS saiu e entrou um final melhor final no NES.

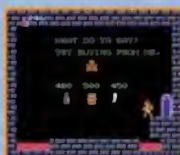
AS SETE SALAS CAPITAIS

Conforme se avança no jogo, há portas que conduzem a sete situações diferentes. O interior não surge aleatoriamente, ou seja, uma loja sempre estará no mesmo lugar das outras vezes que passar por lá. Veja o que esses recintos reservam.

1

ENEMY'S LAIR

Oito Specknoses vão voar dentro da sala. Pode ser útil para obter corações rapidamente, como cada um fornece um Big Heart. Sendo assim, se o jogador conseguir matar e pegar todos, o total é de 80 corações.

2

BLACK MARKETEER

Vende: Water of Life (Bottle), Angel's Feathers e, com exclusividade, Water Barell. Se o jogador for roubado pelo Pluton ou por outro ladrão, também pode readquirir as armas que obteve na Sacred Training Chamber. É possível comprar apenas um item por visita. Os mercadores ilegais só aparecem nas fases normais, não nas fortalezas. Ignoram as pechinchas, mas aceitam cartão de crédito.

3

STORE

Nas fases convencionais, a Loja põe à venda: Water of Life (Bottle), Water of Life (Chalice), Mallet e Angel's Feather. Com exceção da pena, esses itens são encontrados nas lojas das fortalezas, que, nesse local, ainda inclui no estoque Pencil e Torch. O jogador pode adquirir quantas mercadorias quiser por visita. Depois de efetuar a compra, basta esperar para ele mostrar produtos diferentes. Dão desconto quando pedido (se o seu total de flechas acumuladas do nível de força for maior que o número do mundo) e não trabalham com cartão de crédito.

4

HOT SPRING CHAMBER

Basta entrar na piscina e esperar que a energia do Pit seja totalmente recuperada. A primeira que o jogador encontra no jogo está na Underworld Fortress. Depois, aparece com mais frequência, mesmo fora das fortalezas.

5

SACRED CHAMBER

Caso tenha matado uma boa quantidade de inimigos, a divindade aliada fornece uma flecha que aumentará o estrago causado pelos ataques, alterando a cor do Pit. O jogador começa com uma flecha e cinco é a força máxima que o herói conquista no jogo.

6

SACRED TRAINING CHAMBER

Aqui, o deus aliado propõe o desafio: sobreviver àas placas de ferro que vão voar na sua direção. Se conseguir, o jogador escolhe entre Flaming Arrows, Sacred Bow ou Protective Crystal.

7

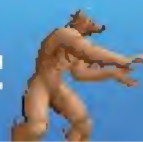
TREASURE CHAMBER

Oito potes estarão espalhados na câmara. É possível quebrá-los ao custo de cinco corações cada um, revelando um item. Ao coletá-los, os vasos restantes da sala desaparecem e só é possível apanhar os itens dos potes que já foram quebrados. Então, para conseguir aproveitar ao máximo os bônus, é necessário destruir todos os vasos antes de pegar os artefatos. Mas, se Pit encontrar um God of Poverty em um pote, é expulso do lugar sem levar nada.

as vinhetas de Game Over e passagem de fase têm timbres adicionais de instrumentos na edição japonesa; o restante da trilha é muito parecido. Os efeitos de som dos inimigos também são diferentes. O grito do Pit é mais agudo no NES e a Reaper, que berrava como uma gralha no FDS, ficou menos escandalosa na versão de NES.

O segundo controle do Famicom possuía um microfone que podia ser usado para tentar baixar o preço das mercadorias na Store. Bastava segurar o botão A e dizer qualquer coisa. Para o macete funcionar, a quantidade de flechas coletadas na Sacred Chamber precisava ser maior (nunca igual ou menor) do que o número do mundo. Por exemplo, para pechinchar em alguma fase do Overworld, o segundo mundo, o jogador devia ter acumulado três flechas. Caso isso não aconteça, o vendedor aumenta o valor dos produtos. Com o Black Marketeer nem adianta tentar, nada acontece. Como o controle de NES não dispõe do recurso, o truque valia sob condições similares ao apertar A e B ao mesmo tempo no segundo controle.

A última fase é mais difícil na versão japonesa. A rolagem de tela é manual, é preciso pressionar o botão de pulo para Pit voar e há barreiras de tijolos durante o caminho. Na ocidental, a rolagem é automática, Pit plana naturalmente e os obstáculos compõem o fundo, não atrapalhando em nada a passagem do herói.

Há mudanças nos desfechos também, como dá para ver no quadro "Finais felizes".

A versão humanoide da Medusa não aparecia na edição japonesa

A Nintendo conseguiu colocar os créditos no NES. O mais irônico é que o nome verdadeiro de Toru Osawa não é listado como muitos integrantes da equipe assinaram com pseudônimos.

Tempos depois, em 2004, o Game Boy Advance teve um port da versão do FDS só no Japão como parte da série de relançamentos Famicom Mini. Em 2007, *Kid Icarus* saiu no Virtual Console do Nintendo Wii. Nas edições ocidentais os códigos clássicos do NES não funcionam, e o Wii adota senhas diferentes, utilizando o mesmo padrão de 24 caracteres. Em 2012, o jogo foi colocado à venda no Virtual Console do Nintendo 3DS em uma versão 3D estereoscópica que mantém os gráficos 8-bit, com novas texturas nos fundos. O desenvolvimento é da Arika, da série *Street Fighter EX*. O microfone do portátil poderia ter sido aproveitado, só que, para tentar obter o desconto, apenas apertando os botões A e select. Os passwords foram eliminados e dá para salvar na edição ocidental. Após a sequência para Game Boy, *Kid Icarus: Of Myths and Monsters*, de 1991, Pit teve as asas cortadas, a não ser pelos cameos em outros jogos da Nintendo, como *Super Smash Bros. Melee*, no qual ele aparece em um troféu. Mas o herói foi revitalizado quando entrou na briga de *Super Smash Bros. Brawl* do Wii como lutador. Um jogo 3D da série supostamente estava em desenvolvimento pela Factor 5, mas, se havia alguma coisa, não possuía o aval da Nintendo e tudo foi jogado no lixo com o término da divisão alemã do estúdio em 2009.

Avise o Pit que ele está indo para o lado errado da fase

Na E3 2010, Pit voltou no trailer de *Kid Icarus: Uprising*, em que ele pede desculpa pela demora. Feito pelo Project Sora, estúdio de Masahiro Sakurai, o criador de *Kirby* e *Super Smash Bros.*, o jogo do 3DS foi bem avaliado, chegando a obter a mítica nota máxima 40/40 na revista japonesa Famitsu.

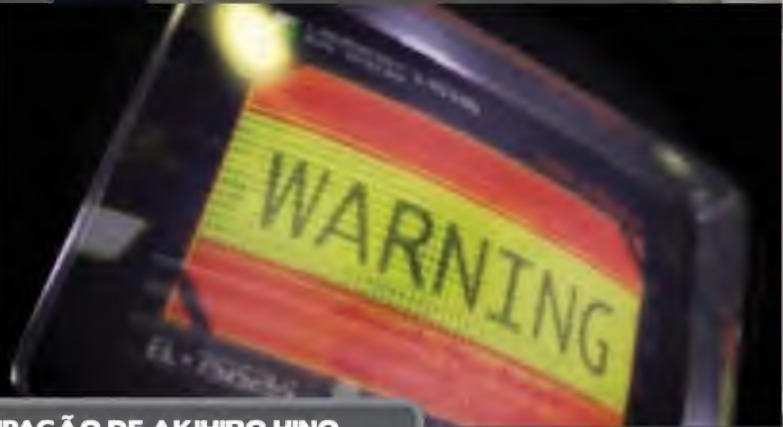
A última fase foi bastante facilitada na versão de NES

Com tantas franquias abandonadas, é animador ver a Nintendo voltar uma série depois de mais de 20 anos. Para compreender a evolução em sua totalidade, faz se necessário provar como tudo começou, porque oportunidades e relançamentos não faltam. *Kid Icarus* é uma aventura árdua, variada e charmosa, mesmo que com muitas imperfeições. E berinjelas a gosto.

OVERBLOOD

Akihiro Hino tem um currículo cuja riqueza é de um período recente: ele ganhou destaque pela competência e produtividade em jogos modernos como *Dark Cloud*, *Dragon Quest VIII*, *Rogue Galaxy*, *Professor Layton* e por aí vai. A semelhança: esses jogos costumam ter uma estética de desenho animado, por vezes pincelada por cel-shading. Porém, o começo da carreira de Hino não teve nada a ver com isso.

Não teve nada a ver com o atual estúdio dele, a Level-5: o designer foi o programador-líder do survival horror *OverBlood* na extinta desenvolvedora Riverhill Software. Não é um superjogo, com movimentação artificial, personagens quadrados ao cubo e decisões bizarras de design de jogo (para que precisar se agachar para pegar itens?). Nem faz frente a arrasa-quarteirões do gênero da época, como *Resident Evil*. Bom, pelo menos em um ponto superou, nos cenários tridimensionais, enquanto que *RE* ainda tinha os ambientes formados por imagens estáticas pré-renderizadas.

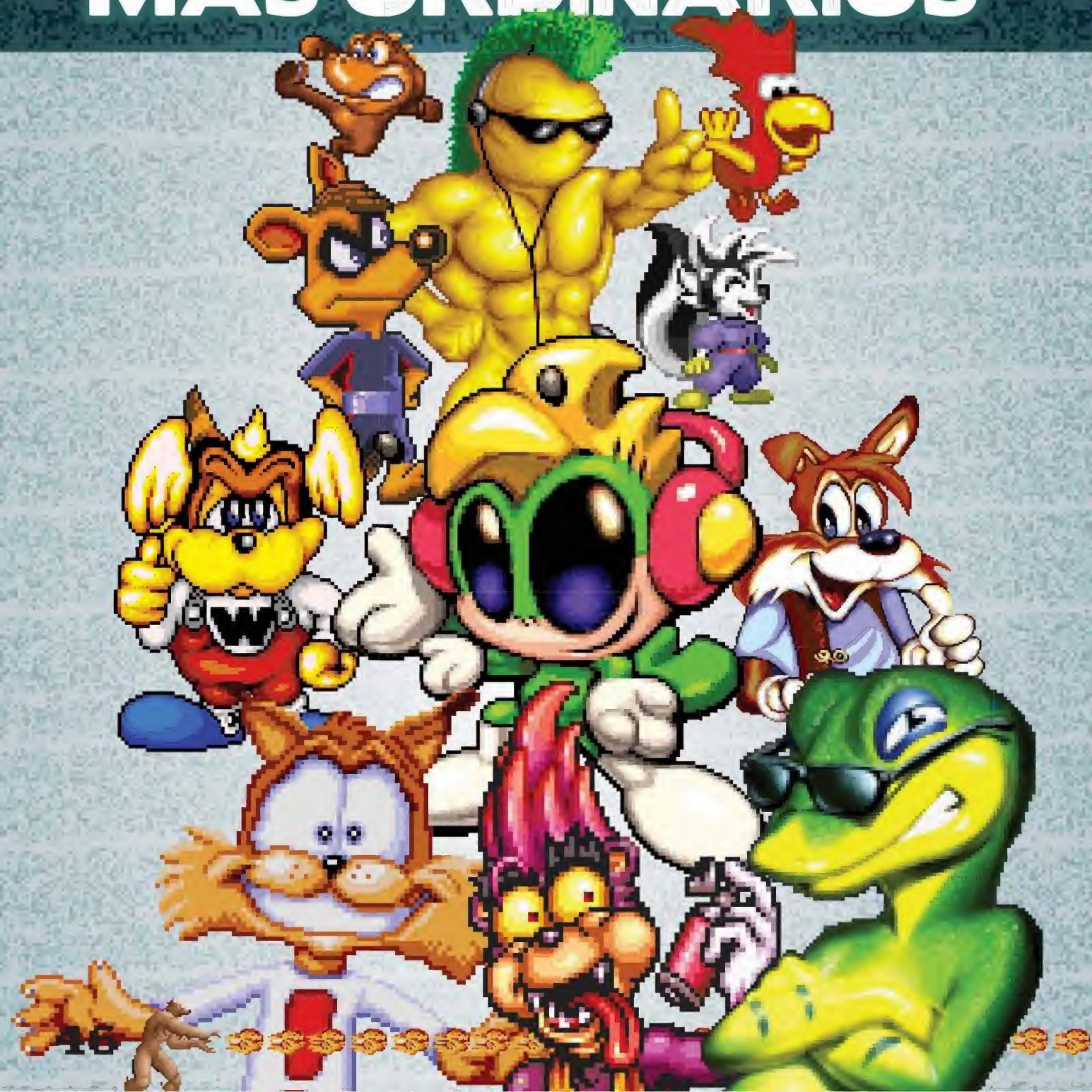
De qualquer forma, o jogo motivou a realização da sequência, que não foi lançada nos EUA, apenas Japão e Europa. Hino foi promovido a designer, roteirista e diretor, mas não pense que o jogo ficou cartunesco. *OverBlood 2* manteve todo o realismo do original. Akihiro Hino saiu da Riverhillsoft, que faliu em 2000, e fundou a Level-5, estúdio que desenvolve especialmente RPGs e segue até hoje sem nunca ter feito outro survival horror.

OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE AKIHIRO HINO

2001
Dark Cloud (PlayStation 2)
Produtor, autor da história e designer de jogo

2005
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PlayStation 2)
Diretor

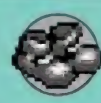
2007
Rogue Galaxy (PlayStation 2)
Produtor, diretor, designer de jogo e autor da história

2008
Professor Layton and the Curious Village (Nintendo DS)
Produtor

BONITINHOS, MAS ORDINÁRIOS

Os personagens mais fofinhos que tentaram embarcar na onda de Sonic e Mario, mas escorregaram feio na banana!

Por Rafael Fernandes

LEGENDA

Ataque Principal

Vive correndo atrás de...

Principal inimigo

Quando pensamos em mascotes nos games, imediatamente vem à cabeça nomes como Sonic, Donkey Kong, Yoshi, Rayman, Kirby... Criaturinhas legais, cheias de carisma e que protagonizavam jogos muito divertidos que fizeram a alegria de qualquer um durante a infância. Mas também existem aqueles bichanos que infelizmente nunca alcançaram a mesma fama dos citados anteriormente ; seja por apresentarem uma aparência horrorosa, por não possuírem personalidade ou por terem estrelado jogos de extremo mau gosto. Ou as três coisas.

Após o sucesso de Sonic em 1991, criado exclusivamente para derrubar a popularidade do Mario e se tornar o mascote oficial da Sega, várias outras empresas quiseram ir pelo mesmo caminho, concebendo os seus próprios personagens fofinhos para tentar emplacar alguma coisa. Afinal de contas, se a criação fosse um sucesso, estaria aberto um leque de possibilidades para a comercialização de produtos como álbuns de figurinhas, revistas em quadrinhos, desenhos animados, brinquedos, adesivos, chicletes, lancheiras e por aí vai.

De qualquer forma, o resultado desses projetos era, na maior parte dos casos, desastroso. Pobres criaturas... Convidamos você então a um pequeno passeio por este inevitável e verdadeiro purgatório de pseudocelebridades dos games, antes tão promissoras e agora completamente desprezadas.

BUBSY, O GATO

Pular sobre os inimigos

Camisetas e bolas de barbante

A incompetência de seus criadores em fazer jogos realmente bons

Bubsy é um exemplo de jogo antigo que usava bem seu design para esconder uma jogabilidade ruim – coisa que deu mais ou menos certo nesse caso. Os personagens e os cenários tinham várias animações em um estilo cartunesco, com uma aparência agradável aos olhos. Criado em 1993 pela Accolade (uma das empresas cujo nome já dava aquele frio na barriga), o primeiro jogo estrelado por esse simpático felino foi lançado para o Super Nintendo e logo convertido para o Mega Drive, tendo um bom sucesso apesar dos controles estranhos e da dificuldade frustrante. A missão do gato é a de recuperar todo o barbante roubado por criaturas alienígenas, o que é uma tarefa difícil para quem perde uma vida sempre que toca algum inimigo, passa por debaixo d'água ou então cai de uma altura média, ainda que seja de uma plataforma para outra da mesma fase. Algo complicado para um animal que a princípio deveria cair de pé de acordo com o senso comum dos felinos.

O barbante podia ser usado para fazer a calça do Bubsy

Bubsy está pronto para virar gato-propaganda da Colgate

QUE FIM LEVOU?

"O que pode dar errado?" Era o bordão do personagem de riso levemente psicótico. Boa pergunta. Por mais que o primeiro jogo não fosse lá grande coisa, a popularidade razoável impulsionou a produção de um desenho animado para a TV que nunca passou do primeiro episódio, uma continuação para o SNES e Mega (fora a versão do Game Boy) que conseguia ser pior que o original, um jogo para o Atari Jaguar que manteve o "padrão" de qualidade e, para enterrar de vez, *Bubsy 3D* para o PlayStation: simplesmente um dos piores jogos já concebidos desde o início da civilização. Dissertar mais sobre essa obra em especial seria impossível sem o uso de alguns termos chulos, então é melhor parar por aqui.

JÁ VI ISSO EM ALGUM LUGAR...

Ele bate o pé no chão, impaciente, quando fica parado por muito tempo. E o final da fase tem uma placa que gira quando o personagem passa por ela... captou?

AWESOME POSSUM, O GAMBÁ AMBIENTAL

Pular sobre os inimigos também

Garrafas, latas vazias de refrigerante e outros objetos recicláveis

Ele mesmo, que fede, em todos os sentidos

É até interessante a ideia de um jogo que diverte e ao mesmo tempo tenta conscientizar as pessoas. Mas a execução de tudo foi tão ruim que há o risco de a mensagem ser entendida da forma inversa. O equívoco já começa com nome do personagem: *Awesome Possum*, que se pronuncia em inglês "aussum possum" – uma rima que desafia a inteligência de qualquer mamífero. No jogo lançado pela Tengen para o Mega Drive em 1993, o marsupial tem a difícil missão de impedir os planos de Dr. Machino, que quer poluir e destruir o planeta em que vivemos, com seus robôs e máquinas especiais. Para tal, ele precisa coletar várias garrafas e latinhas espalhadas pelo cenário, passar pelas fases destruindo os inimigos e derrotar o vilão; tudo isso falando pelos cotovelos, sendo um rival à altura de Bubsy entre mascotes irritantemente falantes. O esforço para alertar o jogador sobre o ecossistema é tão grande que, a cada dois estágios, surge um questionário na tela com perguntas a respeito dos danos causados ao meio ambiente, valendo pontos extras. Apesar da mensagem ambientalista, tudo o que o jogo traz é raiva, frustração e tristeza. As animações são ruins, a jogabilidade é terrível e os gráficos são, veja só, extremamente poluídos.

Este lixão é uma metáfora do que o jogo representa

A cara carrancuda do gambá é de quem pisou em dejetos

Se o jogo inteiro fosse assim daí sim estaríamos perdidos

QUE FIM LEVOU?

É provável que o cartucho foi bastante jogado mesmo, só que no lixo; uma das maiores ironias da história dos games.

JÁ VI ISSO EM ALGUM LUGAR...

Não obstante o cenário ter várias molas e espinhos, o personagem pula rodopiando igualzinho àquele ouriço que a gente conhece tanto.

ROCKY, O ROEDOR RADICAL

Golpes com seus diferentes penteados

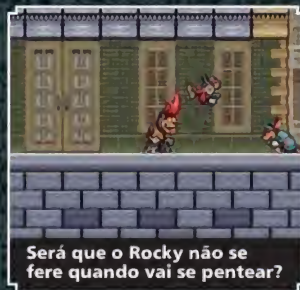
Balas, bombons e outros tipos de guloseimas

O excesso de personalidade

Rocky está assim para avistar a lanchonete mais próxima

Rocky the Rodent é um daqueles personagens cujas características são tão exageradas que chegam até a dar medo. Mais uma cópia carbono do Sonic, a criação da Irem se esforça ao máximo para tentar ser legal, mas parece mais uma aberração. Viciado em comer besteira, Rocky topa resgatar a filha de um dono de restaurante em troca de um dia inteiro de comilança por conta da casa. Para tal, ele encontrará várias pessoas que o ajudarão durante o percurso, inclusive oferecendo diferentes tipos de cabelo, cada qual com uma utilidade além de tornar a aparência do personagem mais ridícula do que já é. O cabelo espetado pendura os inimigos na própria cabeça; o moicano serve como bumerangue e assim vai. Com uma história dessas, a trama de um encanador salvando a princesa de uma tartaruga gigante é digna de Jorge Amado.

QUE FIM LEVOU?

O jogo do Super Nintendo é apenas mediano, sendo exageradamente difícil sem oferecer nada de muito inovador, com a repetitividade característica dos jogos mais chatos de plataforma 2D. Por isso, Rocky Rodent nunca apareceu em outro lugar, isso é, além dos pesadelos das crianças. É um desafio não ter medo de um animal com a língua de fora o tempo todo, parecendo um ninfomaníaco ou qualquer coisa do tipo.

Será que o Rocky não se fere quando vai se pentear?

O cabelo do Neymar foi inspirado no Rocky. Mentira

TITUS, A RAPOSA

 Pegar objetos do chão para jogar nos inimigos

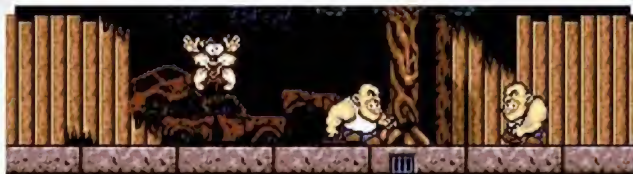
 Objetos para jogar nos inimigos...

 A falta de originalidade

Em 1991, a produtora francesa Titus, responsável por "pérolas" como *Superman* e *Carmageddon* de Nintendo 64, resolveu fazer um jogo de plataforma baseado na canção "La Zoubida", sucesso nas paradas daquela época que contava as aventuras de Moktar, um árabe ladrão de scooters perdido em Paris. *Lagaf: Les Aventures de Moktar – Vol. 1: La Zoubida* foi então lançado para o Amiga, Armstrad CPC, Atari ST e DOS, como um jogo de plataforma em que o protagonista deve combater vários ladrões e marginais na cidade grande até chegar à terra natal. Lançar o jogo internacionalmente não faria sentido algum, e o estúdio tentou matar dois coelhos com uma só paulada, adaptando o título para o resto do mundo ao substituir o personagem principal e tentar emplacar um mascote para a malfadada empresa.

Perto das cacas da Titus, este jogo não parece tão ruim

A partir daí, surgiu a raposa genérica Titus, convenientemente homônima a seus criadores. Não foram feitas outras alterações no jogo. O personagem ainda tem de andar pela cidade enfrentando os criminosos até Marrakesh, onde estaria sua namorada que foi sequestrada. Se só a falta de originalidade contasse como um ponto negativo, o conceito de uma raposa combatendo o crime é desconjuntado e preguiçoso.

JÁ VI ISSO EM ALGUM LUGAR...

Ao perder uma vida, Titus olha para a câmera com os braços abertos e cara de susto. Aliás, essa é uma ideia copiada em vários outros mascotes; ninguém conseguiu pensar em algo mais criativo para representar a morte do personagem.

Que ideia besta. Pôr Titus na cidade... Aliás, cadê ele?

QUE FIM LEVOU?

Se o mascote tapa-buraco não emplacou em seu primeiro game, a raposa foi definitivamente assassinada após o lançamento de mais um jogo para o Game Boy Color, que conseguiu ser bem pior que o original. Apesar de tudo, *Titus The Fox* conquistou fãs e seguidores, principalmente na França, onde existe uma pequena comunidade dedicada a criar mapas, modificações e novas fases para este game que teria todo o potencial para ser esquecido, mas continua se eternizando de algum jeito.

MOHAWK, A... COISA

 Transformar-se em uma bola de espinhos e explodir em vários pedaços – sem morrer

 CD e portais interdimensionais

 O Mode 7 do Super Nintendo

Mohawk é um personagem criado pela Solid Software que reúne todas as características comuns e recorrentes de um mascote dos anos 90 misturadas com uma pitada de insanidade por cima de tudo; afinal de contas, uma criatura totalmente amarela (e nua), com um moicano gigante verde, óculos escuros e fones de ouvido acoplados a um CD Player preso na cintura acaba provocando mais repulsa do que simpatia. E, se não fosse o fato de controlar essa aberração sem-vergonha por si só desconfortável, o jogo insólito do qual ele participa também não colabora muito para melhorar as coisas.

Ao tentar fazer algo diferente usando ao máximo os efeitos gráficos do Super Nintendo, *Mohawk and The Headphone Jack* é tão estranho e lisérgico quanto o próprio mascote. O jogo é no estilo plataforma, mas as fases são rotacionais, ou seja, a tela gira constantemente, trazendo um mal-estar que só piora com o design pouco interessante. A tarefa simples e repetitiva de encontrar CDs que abrem o portal para passar de fase, aliada aos controles e física desconjuntados ao som de um rock genérico não ajudam.

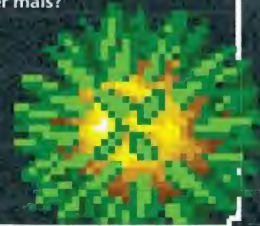
Só de ver a imagem parada já dá vontade de vomitar

Os fones de ouvido ele não esquece de pôr. Já as calças...

QUE FIM LEVOU?

É possível perceber as tentativas de inovar que fariam com que o game tentasse sobressair em relação aos outros; mas esse é mais um caso em que nem sempre a execução é tão boa quanto a ideia. Assim, *Mohawk and The Headphone Jack* pode ser considerado como uma completa bizarrice dos 16-bit, ou, colocando de forma honesta e sincera, como "O *Sonic* que dá enjoo".

JÁ VI ISSO EM ALGUM LUGAR...

Ele corre, ataca os inimigos rolando e ainda tem um cabelo espetado. Precisa dizer mais?

GEX, O LAGARTO

 Um golpe mortífero com a... cauda

 Insetos, controles remotos de TV e fitas VHS

 A câmera em seus jogos tridimensionais

Gex já é da época em que os mascotes perderam espaço

Se ficasse no 2D, Gex poderia ter um futuro melhor. Será?

Quando diabos pensariam que uma espécie de lagarto seria um animal atrativo para emplacar como mascote? Ora, nos anos 90, é claro! Concebido pela Crystal Dynamics, Gex tem uma história tão radical quanto retardada: o réptil da família dos Geconídeos morava no Havaí com a família, passando a maior parte do tempo surfando e se divertindo. Após seu pai ser morto em um acidente de trabalho na NASA, o lagarto nunca superou a perda, tornando-se obcecado por televisão, o que fez com que ele abandonasse a família e vivesse na garagem de um dos amigos. Depois do tio Charlie morrer e deixar uma herança polpuda, Gex fica milionário e compra uma mansão, com direito ao maior televisor do mundo, ao qual ele passa o dia inteiro assistindo, sentado em sua poltrona de luxo. Ao engolir um inseto, Gex foi sugado para dentro do aparelho, graças ao fato de que a mosca que digeriu continha um transmissor instalado pelo vilão Rez (não, não é o jogo musical de Dreamcast do Tetsuya Mizuguchi), que tem como objetivo fazer do lagarto seu bicho de estimação. Uau!

Esse dramalhão todo serviu de pretexto para um simples jogo de plataforma 2D (o primeiro do gênero para um console de 32-bit, no caso o 3DO) contendo várias paródias e referências a universos retratados na TV e no cinema. Há a fase de terror, a de kung-fu, a da floresta... Cheias de sátiras e desafios dos quais o personagem, que também não deixa de calar a boca um segundo sequer, tem de enfrentar. O jogo era bem divertido e teve conversões para PlayStation e Sega Saturn.

QUE FIM LEVOU?

Toda essa popularidade (tá bom, nem tanto) impulsionou duas continuações, desta vez em plataforma 3D, estrelando um Gex com mais personalidade (ou não) e mais sátiras escancaradas a elementos da cultura pop. Mas sabe quando você tem a impressão de que o jogo possui tantas paródias para maquiar a carência de originalidade? Pois bem. Imitando sordidamente a premissa de *Super Mario 64*, *Gex: Enter The Gecko* e *Gex 3* são jogos medianos quase arruinados pelos controles ruins e pela câmera patética. Por essas razões e por outras bombas para o Game Boy Color, *Gex* jamais chegou à virada do milênio.

WONDER DOG, O CÃO ESPACIAL

 Lançar estrelas

 Gemas e ossos coloridos

 As cenas em FMV de baixíssima qualidade

O planeta K-9, habitado somente por cães, está sendo invadido por um exército da raça Pitbully. Sabendo da extinção iminente de sua estirpe, o cientista Dogtor Kibble desenvolveu um soro capaz de conceder poderes especiais para que sua espécie os enfrente; o problema é que ele não teve tempo de testar os efeitos. Em uma medida desesperada, Kibble injeta o soro no próprio filho e o coloca em uma nave espacial destinada à Terra, como uma tentativa de salvá-lo. Chegando aqui, o cachorro sai da cápsula espacial e encontra um garoto com quem se afeiçoa; porém, o pai da criança não permitiu que levasse o animal para casa, deixando o cão abandonado. Desolado, o mascote decide retornar para a nave, onde acha uma roupa espacial que o torna mais poderoso. Dessa forma, ele vira o Wonder Dog e sabe que precisa regressar ao planeta natal para salvar os conterrâneos dos terríveis Pitbullys.

Sinceramente? Por que CD? Deveria sair em cartucho

Com uma história copiada do *Super-Homem*, mas cheia de trocadilhos e um universo com nome de filme da Sessão da Tarde, *Wonder Dog* tinha mais uma incumbência: a de convencer as pessoas a comprarem um Sega CD. Um dos primeiros lançamentos para o add-on do Mega Drive, o jogo de plataforma desenvolvido pela Core Design e distribuído pela JVC até tem bons gráficos, mas não traz novidade além da música com qualidade de CD e as cenas em Full Motion Video, que, aliás, vendo hoje, servem mais como uma prévia de qualidade do Sega CD; ou seja, eram bem precárias.

O quê? Vai começar agora a sessão de sapateado canino?

QUE FIM LEVOU?

O jogo recebeu uma conversão para o computador Commodore Amiga, recebendo críticas que variavam. No fim das contas, o cachorro serviu como mascote para alguns aparelhos eletrônicos da JVC, com destaque ao Wondermega, que fundia o Mega Drive e o Sega CD em uma coisa só, acrescentando compatibilidade com MIDI, modo karaokê, entre outras vantagens e características.

TEMPO, O GAFANHOTO LISÉRGICO

 Rajada de fedor

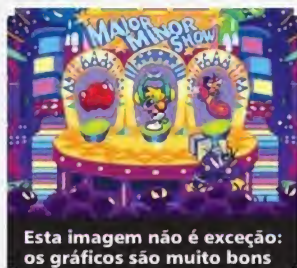
 Notas musicais

 Ser lançado para 32X

Se existe algum mascote que pode traduzir perfeitamente o termo "oportunidade perdida", este é o *Tempo*. Lançado para o 32X, o personagem criado pela Red Entertainment (a mesma por trás dos jogos do Bonk, mascote

Não perca mais tempo: jogar Tempo pode ser bacana sim

do PC Engine) estava condenado antes mesmo de vir ao mundo. E o pior é que o jogo em que estrela é realmente interessante: aqui, o vilão e sua produtora chamada Mussi Productions quer ganhar a todo custo o Major Minor Show, festival musical que ocorre a cada ano em um lugar chamado Rhythma. Como Tempo é um dos favoritos ao prêmio, os integrantes da Mussi farão de tudo para impedir que o gafanhoto consiga o troféu.

Tudo isso serve como pano de fundo para um dos jogos com visuais caprichadíssimos (os sprites têm uma animação incrivelmente fluente) e os sons mais extravagantes já vistos, tirando proveito de todos os efeitos que o 32X é capaz para gerar vários momentos psicodélicos dignos de causar convulsão. Infelizmente, *Tempo* tem muito mais estilo do que profundidade, e, se pode parecer original, a jogabilidade é extremamente arrastada e banal. O fato de sair para um acessório abandonado e em

Esta imagem não é exceção: os gráficos são muito bons

um contexto de extrema saturação dos games de plataforma na indústria só fizeram valer a máxima da ironia: *Tempo* chegou fora do tom, do compasso e não teve ritmo para se destacar.

QUE FIM LEVOU?

Duas sequências do *Tempo* foram lançadas: *Tempo Jr.*, em 1995, para o portátil Game Gear, e *Super Tempo*, em 1998, para o Sega Saturn, que ficou restrito ao Japão. Uma pena ver um desperdício criativo desses se perder no tempo (tuduntsss).

REX, O DINOSSAURO RADICAL

 Baforada de fogo

 Ovos de dinossauros e fósseis

 A mediocridade de seu jogo

Não é que não tentaram; na verdade, esforçaram-se até demais, a ponto de ficar forçado. Criado pela Activision em 1994, o personagem até que tinha certo carisma, mas, como sempre, o excesso de radicalismo e atitude não correspondiam ao nível do jogo, que não trazia nada de novo. A história, para variar, não é o forte: houve uma época da pré-história em que apenas os dinossauros habitavam nosso

Não é por nada, mas ele não parece muito bom no skate

O que será que ele precisa comer para dar a baforada?

planeta. Eis que Sethron lança uma maldição hipnótica contra os animais fazendo com que atacassem uns aos outros, com o objetivo de forçar a extinção da espécie para que os mamíferos habitassem a Terra. Com seu rugido mortal, o domínio da prancha de skate, o aprendizado em artes marciais e um rap que enaltece o quanto é bacana, Radical Rex deve salvar os amigos do sumiço total, além é claro de resgatar a namorada Rexanne. Tudo isso em fases que não saem do ambiente florestal, trazendo pouca variedade nos mapas. A dificuldade bipolar também não ajuda: como é um jogo obviamente destinado às crianças, os desafios nos trechos normais não são exigentes. Até que você se encontra com os chefes e a coisa muda drasticamente, com batalhas difíceis e cansativas. Assim não dá.

QUE FIM LEVOU?

O jogo foi lançado para Super Nintendo e convertido para o Mega Drive, com gráficos e som relativamente inferiores. Logo após, Radical Rex também saiu para o Sega CD, cuja trilha tem

A alegria contagiante do nosso querido Rex em ação

melhores arranjos e instrumentação (com o rap de abertura na versão completa) e novas e exclusivas telas de loading. Como tantos bichanos, Rex entrou em extinção.

ALFRED, O FRANGO

 A bicada assassina

 Balões e diamantes

 O fato de ser comestível

Um galo. Um dos últimos animais que uma pessoa pensaria como mascote. E, ainda assim, a desenvolvedora britânica Twilight teve a ideia de criar um jogo protagonizado pelo Alfred, que mais se assemelha a uma arara vermelha do que um galináceo. No jogo lançado para Game Boy e convertido para NES, Amiga e Amiga CD32, Alfred precisa derrotar os Mech-Chickens, que estão ameaçando o seu mundo. Para tal, ele possui habilidades estupendas, como planar e... bicar. Já dá para ter uma noção do quão inútil é o ataque. O animal perde uma vida só com um golpe, virando frangalhos ao tocar em um inimigo.

Pelas cores, Alfred deveria ser o mascote do McDonald's

QUE FIM LEVOU?

Alfred Chicken alcançava um nível de mediocridade que seria impossível fazer sucesso. Mas foi por pouco: para promover a conversão do Amiga, o produtor Karl Fitzhugh criou o "Partido Alfred Chicken" para se candidatar às eleições de 1993 na cidade de Christchurch, na Inglaterra – o que indica que não é somente aqui que a política é levada na brincadeira. O fato chegou a ser noticiado na época, mas não devido ao jogo e sim por outro motivo: o de reavaliar os critérios necessários para permitir a criação e candidatura de um partido para a eleição. Para completar, Alfred Chicken conseguiu apenas 18 votos, terminando em penúltimo lugar na apuração. Pouco tempo depois, *Super Alfred Chicken* foi lançado para Super Nintendo, com uma nova história, porém preservando a jogabilidade ruim e as músicas enfadonhas. Alfred Chicken viria a ser revivido em 2002 em um jogo para PlayStation, mantendo a premissa, mas com gráficos poligonais. Antes que alguém tivesse a ideia de fazer um jogo de luta baseado em rinhas de galo, Alfred sumiu.

Ambiente hostil. Para um frango, ele é até corajoso

Perde-se um herói, ganha-se um jantar. Estão servidos?

PUNKY SKUNK, O GAMBÁ

 Rajada de fedor

 Estrelas

 A propaganda enganosa por trás de si próprio

Em 1996, no apagar das luzes dos jogos de plataforma 2D, eis que surge este animal. "Não é apenas um mascote 'com atitude'. É um gambá da 'geração X' que adora esportes radicais e está em uma missão! Ele deve resgatar seus amigos, salvar a floresta e acabar com os planos de um lobo maligno, que deseja conquistar o mundo!", dizia a distribuidora Jaleco no texto promocional. Não se deixe enganar: Punky é provavelmente o gambá mais fofinho que você já viu. Com fases agradáveis, gráficos bonitos e música infantil (e repetitiva), *Punky Skunk* se mostra um jogo para crianças atrasado em pelo menos cinco anos; apesar de ter sido lançado para o PlayStation, o Super Nintendo aparentemente não teria dificuldade em abrigá-lo. Em cada estágio, Punky deve coletar itens obrigatórios para alcançar outros trechos do mapa; em uma parte, por exemplo, é necessário o paraquedas, em outra é preciso de um pula-pula, e por aí vai. Tudo imitando mecânicas usadas anteriormente. Entre as fases, há minigames variados que divertem mais que os estágios principais.

Punky tem cara de que pelo menos passa desodorante

QUE FIM LEVOU?

Após sair no Japão em 1996, o jogo ainda seria lançado nos EUA dois anos depois, com o gênero morto em detrimento dos jogos 3D. Hoje em dia, o CD de *Punky Skunk* é consideravelmente raro, surgindo em sites de leilão virtual a preços absurdos – isso é, se considerarmos a qualidade do game apenas.

Punky Skunk é um jogo 16-bit perdido na geração 32-bit

O FIM DO REINADO DOS MASCOTES

Ilustramos criações que não deram certo por diversos fatores, de uma época em que jogos para crianças eram uma desculpa para vender algo medíocre com um personagem simpático. A similaridade entre os jogos citados provoca uma reflexão. Se atualmente vemos a saturação dos jogos de tiro em primeira pessoa, no passado os games de plataforma é que prevaleciam. É claro que muitos retrogames podem ser melhores e mais originais que os atuais, mas vale ressaltar: a criatividade nunca foi o forte da indústria. Lembramos as coisas boas, enquanto que o resto...

ESTRELAS DECADENTES

Aqueles que brilharam por algum tempo, mas logo se apagaram.

Zool – "O ninja alien da Dimensão N" estreou em 1992 junto com o Amiga 1200, cuja versão foi convertida posteriormente para quase todos os consoles e computadores imagináveis da época. Por ser consideravelmente carismático e estrelar um jogo de qualidade, Zool alcançou certa popularidade chegando até mesmo a ameaçar as vendas de *Sonic 2* na Inglaterra. O mais interessante é que o primeiro jogo da série é também um dos primeiros casos de comerciais dentro de um game: o símbolo da empresa de doces Chupa Chups aparece proeminentemente nos cenários, característica que se repetiria na sequência, chamada *Zool 2*.

Superfrog – Mais um mascote do Amiga, Superfrog recebeu aclamação da crítica e do público em 1993, ao estrelar um jogo de ótima qualidade. Mesmo com o final do jogo aberto para uma possível continuação, Superfrog nunca ressurgiu, mas permaneceu na memória de diversos fãs: tanto é que o jogo foi relançado recentemente para PC, sendo vendido no site Good Old Games (GoG), que comercializa vários games antigos adaptados para ter compatibilidade com os sistemas operacionais atuais. Assim como em *Zool*, o jogo também tem propaganda: é a marca da bebida energética Lucozade que aparece nos cenários de Superfrog.

James Pond – Um almágama improvável de 007 com um peixe, James Pond se mostrou interessante o suficiente para estrelar três jogos parodiando não somente o agente secreto, como outras séries cinematográficas – um dos exemplos está no segundo game da série, de subtítulo *Robocod*, alusão ao *Robocop*. Ele ainda estrelou o spin-off *James Pond and the Aquatic Games*, que, como o nome diz, conta com vários minigames retratando uma olimpíada aquática. Já na época do terceiro jogo da série, o personagem não despertava tanto interesse do público, então James Pond foi colocado discreta e suavemente para escanteio, relegado a relançamentos do segundo jogo da série para o PlayStation, PlayStation 2 e Nintendo DS. Isso até ano passado, quando protagonizou um jogo totalmente novo para iPad e iPhone de qualidade abismal.

Aero the Acrobat – Eis um dos casos em que parece ter havido um esforço maior na produção do game do que na própria concepção do personagem. Aero é um morcego que figurou em um jogo originalmente lançado para o Super Nintendo em 1993 e logo após convertido para o Mega Drive. O sucesso do mascote ainda permitiu uma aventura estrelada pelo esquilo Zero, um dos personagens do primeiro game, e uma continuação direta; ambos lançados em 1994. O mais interessante é que, no caso deste último, há uma dedicatória nos créditos finais ao piloto Ayrton Senna, que morreu no mesmo ano.

Bonk – Mascote do PC Engine criado em uma série de pequenas HQs feitas para a revista japonesa PC Engine Monthly, o personagem (originalmente chamado de PC Geijin) ganhou a simpatia do público a ponto de a Red Entertainment, a Hudson e até a Atlus unirem forças para produzir um jogo com o ser pré-histórico. O resultado foi de grande sucesso, com continuações também para SNES, Game Boy e Amiga, além da versão futurista e radical (como sempre) do personagem, o Zonk, em um shoot'em up horizontal. Em tempos mais recentes, Bonk esteve presente em relançamentos para o Virtual Console de Wii, além de um jogo apenas para celulares de qualidade duvidosa. Se para ele as chances de ressurgir aos tempos áureos já não eram lá muito grandes, agora são piores ainda após a aglutinação da Hudson pela Konami.

Alex Kidd – Falar a respeito de personagens-símbolo dos videogames sem citar Alex Kidd seria um pecado imperdoável, apesar de não tão grave quanto o que a Sega fez com ele. Mesmo que o mascote não conseguisse rivalizar com o Mario, não havia necessidade de condenar o simpático orelhudo ao esquecimento após o enorme sucesso de Sonic. E foi lá que o ex-mascote esteve a ponto de a própria empresa debochar da situação: no RPG *Segagaga*, lançado para Dreamcast em 2001, Alex Kidd faz uma breve aparição em uma cena em que o personagem se vê em um monólogo triste, relembrando seus momentos de glória que lhe foram retirados no momento em que Sonic apareceu. Sem perspectiva de vida, Alex Kidd se vê trabalhando como lojista de games para sobreviver. Apesar disso, Alex Kidd tem sido lembrado; nos jogos *Sega Superstars Tennis* e *Sonic & Sega All Stars Racing*, o personagem é um dos selecionáveis. Não é algo de destaque, mas já mostra que a empresa não o negligencia tanto quanto em outros tempos.

História de RPG, ambientação de RPG, inventário de RPG... em um autêntico FPS

Por Alexei Barros

HERETIC
- **Ano:** 1994
- **Distribuição:** GT Interactive Software
- **Publicação:** id Software
- **Desenvolvimento:** Raven Software
- **Plataforma:** PC

*H*eretic não parecia improvável quando foi lançado em 1994. Mas, se saísse hoje, seria um herege. Se nos shooters em primeira pessoa imperam as armas de fogo, nos RPGs em primeira pessoa do Ocidente reinam a fantasia medieval, os dragões e os magos. *Heretic* rompeu essa conexão aparentemente indissociável entre gênero e temática: é um FPS sem pistolas e metralhadoras e com cajados, cetros e utensílios mágicos. Transportando *Heretic* para o contexto atual e adicionando uma dose forçada de imaginação, pegue um FPS como *Call of Duty* e coloque a ambientação de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, descartando os diálogos e a evolução de atributos para se concentrar nos disparos. Soa estranho, parece errado. Porém, a desenvolvedora Raven Software pensou em algo nessa linha já naqueles tempos de jogos no sistema operacional DOS, das versões shareware, do botão de tiro no Control – e sem precisar descobrir a pólvora.

Mesmo sem armas de fogo, o jogo não abdica do sangue

DIRETO DA CATACUMBA

Antes de qualquer coisa, não podemos cometer uma heresia. Um dos exemplares mais antigos do gênero FPS, *Catacomb 3-D*, que é de 1991, também ignorava armas de fogo e antecipou *Heretic*. E veio antes de *Doom*. E antes de *Wolfenstein 3D*. No *Catacomb 3-D*, o jogador controla um mago branquelo que, por meio da mão pálida, emite bolas flamejantes nos monstros em calabouços.

Catacomb 3-D usa uma versão preliminar da tecnologia que culminaria na *Wolfenstein 3D* engine, criada pelo gênio da programação da id Software, John Carmack, e licenciada para a Raven, que a utilizou no RPG em primeira pessoa, *ShadowCaster*, de 1993. Esse jogo aproveitou uma versão híbrida da engine, que já permitia o nado, o voo e o pulo do protagonista. Mas ainda não era tão avançada como a *Doom* engine, programada por Carmack com John Romero e demais funcionários da id.

Opa, dissemos que *ShadowCaster* é um RPG. Por que então *Heretic* é um FPS?

Uma caveira flamejante na cara? Deveria matar na hora

Vai pensando que estes inimigos andam como múmias reumáticas

"Acho que o principal motivo foi o envolvimento mais direto da id Software", responde Michael Raymond-Judy, um dos designers de fase de *Heretic*, ao site RavenGames. "Eles tinham algumas ideias muito sólidas sobre o que gostavam em jogos, e, como eram eles que forneciam a tecnologia, ouvimos muito atentamente o que disseram." Nesse meio tempo, a id Software tinha lançado *Doom*, e a Raven pôde comprovar a competência do jogo. "Também tínhamos feito os 'testes da fase beta' de *Doom* por um tempo (o que quer dizer que gastamos um monte de horas correndo e matando uns aos outros no deathmatch) e vimos o quão divertido o jogo era", completa Raymond-Judy. Eis que, com uma versão modificada da *Doom* engine, a Raven fez *Heretic*.

ATRAÍDO PELO DESTINO DE DOOM

Além da engine, *Heretic* também adota, em linhas gerais, a mesma mecânica de *Doom*. O personagem deve encontrar a saída de um labirinto, avançando de maneira não linear e, para isso, precisa coletar de uma a três chaves que destrancam portas com as cores correspondentes. No caso de *Heretic*, primeiro o protagonista pega a chave amarela, e, dependendo da fase, a verde e, por fim, a azul, sempre nessa ordem.

Será que as áreas secretas eram muito mais cobiçadas?

IDDQD

Heretic tem tudo a ver com *Doom*, haja vista os vários comparativos apresentados ao longo do texto. Daí, você, versado jogador de *Doom*, que conhece todos os macetes, pensa: "E se eu tentar o código do God Mode no *Heretic*?". O truque para a invencibilidade de *Doom* não passa de um passaporte para a morte súbita em *Heretic*.

A Raven caprichou na arte da barra de informações do jogo

No processo, tiros e correria. Correria não só para fugir dos inimigos. Não é possível pular, mas, pressionando a tecla da corrida (você sabe, o Shift), dá para atravessar numa boa um vão entre duas plataformas se o buraco não for grande. É preciso ter cuidado por onde andar. A água tóxica, a brasa e a lava machucam o herói se ele pisar em cima. Ao passar em determinadas partes do chão, são abertas paredes que revelam recintos com legiões estocadas de monstros, e muitas vezes a armadilha é acionada ao colecionar uma arma nova. Quando isso acontece, sempre soa uma risada sarcástica, avisando na maioria das ocasiões que, para cada dose de satisfação, há uma compensação na forma de uma surpresa desagradável. Esse gatilho para ativar uma certa ação, já presente em *Doom*, não deixa de ser o embrião das cenas scriptadas tão frequentes hoje em dia em jogos nos quais um passo pode representar a faísca para a Terceira Guerra Mundial. A diferença aqui é a maior evidência da arapuca.

Parece que não, mas o Iron lich não perdeu você de vista

Muitos itens coletáveis estão estrategicamente posicionados em uma superfície inatingível do plano do protagonista. É para ficar de olho porque, ao apertar um botão na parede, uma plataforma será aberta ou uma passagem liberada, permitindo pegar aquele artefato famigerado. Esses botões são um problema. O jogo não faz o menor esforço de mostrar o resultado da ação – um quadrinho com uma cutscene no canto da tela não seria ruim. O jogador ouve somente um ruído de uma parede se movendo, e, até descobrir o que mudou desde a última visita, as explorações se repetem nos mesmos locais. O mais comum é o botão continuar aceso. Alguns apagam depois de uns segundos, o que significa que a plataforma vai voltar para a posição anterior após um tempo. E para saber onde está a bendita plataforma?

Não são múmias. A prova é que não dissolveram na água

Dúvidas, frustração. É algo que provavelmente não aconteceria em um jogo moderno, mas também não é nada de outro mundo. Basta prestar atenção e usar um pouco de intuição.

A exploração é incentivada pelas recompensas guardadas nos cenários. Há salas secretas que premiam com munição e armas o aperto da barra de espaço para vasculhar tudo, isso se você classificar como secretos os recintos escondidos por texturas das mais suspeitas, destoantes de toda a decoração, como flâmulas e brasões fora de lugar.

PROGRESSOS DA IDADE MÉDIA

Resumir *Heretic* a um "*Doom* na Era Medieval" é ignorar as melhorias da Raven que foram agregadas ao gênero. A maior novidade nesse sentido é a mudança de altura do campo de visão, movendo o olhar para cima ou para baixo ao toque de duas teclas designadas para cada função. A inscrição na contracapa da versão shareware dá uma ideia do que a inovação representava na época: "Imagine um mundo virtual de fantasia medieval. Olhe para

Tentar enfrentar o chefão D'Sparil com as manoplas é suicídio

cima, para baixo e para todo o redor; tudo se move com realismo fluido, sem interrupções. Você está lá, dentro do próprio jogo!".

Antes, era como se o protagonista tivesse o pescoço engessado, deslizando pelo chão sem a movimentação

Há um Golem para cada litro de água nesta fase do jogo

Esta arte poderia se passar por qualquer RPG ocidental da vida

da cabeça independente do corpo. Mas nem a Raven soube direito como aproveitar isso em *Heretic*. Não há um inimigo de estatura menor que venha rastejando, um detalhe de suma importância no piso ou então um alvo específico em um local alto que exija um tiro de precisão. Os posteriores *Star Wars: Dark Forces* (1995) e *Duke Nukem 3D* (1996) já incorporavam muito melhor à jogabilidade esse progresso antes da disseminação do mouse em FPSs. Em *Heretic*, é útil para adaptar a visão se o personagem estiver em um lugar elevado e os adversários embaixo ou vice-versa. Como os disparos se ajustam automaticamente à altura do oponente, a variação do ponto de vista se limita a deixar a visualização mais confortável.

Mais um capítulo de desperdício de potencial de *Heretic* é reservado à

Os dentes do monstrão já têm um alvo definido. Você

capacidade de o protagonista empurrar objetos, coisa inviável em *Doom*. Fazendo a vez dos latões inflamáveis de *Doom*, os barris compõem o ambiente, mas são imóveis e nem queimam. O que pegam fogo são umas bolas verdes flutuantes, estrategicamente distribuídas em salas apertadas. Essas, sim, o personagem pode afastar para não sofrer o perigo de ser flambado caso uma das esferas exploda e... só. Se o deslocamento de elementos do cenário fosse usado para puzzles, *Heretic* anteciparia jogos como *Half-Life* (1998).

Quer mais uma novidade? *Heretic* trouxe tipos de superfície que empurram o herói para uma determinada direção, simulando a força de uma correnteza. *Doom* não tinha isso. O protagonista anda normalmente sobre as águas e não submerge – o mergulho não devia ter sido descoberto. Só correndo dá para ir contra a corrente.

Além da água, o jogador terá de mover seu personagem contra o vento, como quando deve atravessar uma ponte avizinhada pelo chão vulcânico, ardendo em brasa.

Outra adição, ainda mais importante, foi influenciada pela experiência adquirida pela Raven em obras pregressas.

O tridente cruzado está em todas as partes e cantos

ARMAS MALDITAS

Heretic dispõe de oito armas, sendo que as duas primeiras, de batalha corpo a corpo, não precisam de munição e são acionadas no "1" no teclado, bastando apertar a tecla de novo para alterná-las. Como as armas se comportam normalmente e de que maneira mudam com o Tome o Power é o que você lê a seguir. Para ilustrar melhor, encontramos armas de fogo que seriam equivalentes às armas mágicas.

STAFF

- **Equivale a um:** bastão mesmo. Não tem segredo.
- **O que é:** bastão para ataques corpo a corpo.
- **Com Tome of Power:** o bastão ganha uma aura azulada que aumenta o impacto das pancadas.

GAUNTLETS OF THE NECROMANCER

- **Equivale a uma:** motosserra.
- **O que são:** manoplas espinhosas que emitem descargas energéticas esverdeadas.
- **Com Tome of Power:** os raios ficam mais poderosos e vermelhos e são capazes de levar o personagem para perto dos inimigos, sugando a energia deles e transferindo para o nível total do protagonista.

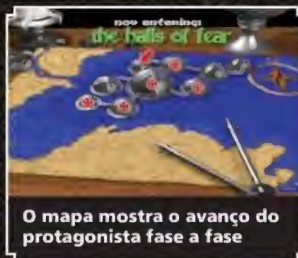
ELVEN WAND

- **Equivale a uma:** pistola.
- **O que é:** vara de condão que causa dano nos adversários instantaneamente.
- **Com Tome of Power:** expande os ataques da vara de condão em uma linha horizontal de até cinco alvos.

ETHEREAL CROSSBOW

- **Equivale a uma:** shotgun.
- **O que é:** arco que dispara três flechas de energia.
- **Com Tome of Power:** o ataque aumenta para cinco flechas de energia.

"O inventário foi provavelmente o principal remanescente de nossa mentalidade de RPG, e acho que adicionou uma nova dimensão para o estilo de jogo de FPS", diz Raymond-Judy. Coletar itens era uma coisa convencional no gênero FPS, mas poder armazená-los e usá-los no momento desejado incrementou uma camada de complexidade ao mata-mata simplista. Há artefatos de

Mau sinal quando o chefão chega com uma montaria

O mapa mostra o avanço do protagonista fase a fase

diferentes funções e utilidades – como isso interfere no jogo você lê detalhadamente no quadro "Itens dignos de RPG". Um entre os de maior serventia é o Tome of Power, um livreto que altera e intensifica o poderio das armas temporariamente, ideal para estraçalhar os chefões resistentes. O Wings of Wrath também representa uma novidade, porque permite que o protagonista voe livremente para acessar as áreas elevadas mais longínquas, o que nem é possível em *Doom*. Quando não é assim, essas regiões aparentemente inacessíveis são alcançadas pelas bases de teletransporte.

INTRIGA COM PITADAS DE RPG

Para quem fosse se aprofundar no enredo, a Raven criou toda uma trama explicada em detalhes no manual, visto que durante o jogo, entre um tiroteio e outro, diálogos e cutscenes inexistem. Apenas no final de cada episódio há um pouco de história para contextualizar. E em texto.

Os três Serpent Riders, que escondem a sua aparência em túnicas pretas, possuem um poder enigmático capaz de aliciar as pessoas. Assim, eles dominaram os sete reinos do mundo e trouxeram paz às províncias orientais.

Em retribuição, os povos construíram templos com a insígnia do tridente cruzado,

Em instantes, o Iron Lich soltará um furacão da boca

símbolo dos Serpent Riders. Com o domínio dos governos, dois dos Serpent Riders saíram do planeta, deixando tudo sob o comando do mais fraco da tríade, D'Sparil.

A raça antiga dos Sidhe era

DRAGON CLAW

- **Equivale a uma:** metralhadora comum.
- **O que é:** arma que, das garras de um dragão, emite descargas de energia azulada de dano instantâneo.
- **Com Tome of Power:** atira uma bola energizada de espinhos que, ao encontrar o alvo, se divide em quatro esferas em direções diferentes.

HELLSTAFF*

- **Equivale a uma:** metralhadora pesada.
- **O que é:** cetro com uma caveira chifruda que atira freneticamente descargas de uma energia avermelhada.
- **Com Tome of Power:** diminui a velocidade dos disparos, mas, quando atinge o alvo, cria uma chuva da energia dos ataques.

PHOENIX ROD*

- **Equivale a um:** lança-foguetes.
- **O que é:** vara que dispara uma bola de fogo cuja explosão apresenta o desenho de uma fênix.
- **Com Tome of Power:** o Phoenix Rod vira uma espécie de lança-chamas, cuspindo fogo continuamente.

FIREMACE*

- **Equivale a um:** lança-granadas.
- **O que é:** maça que atira bolas de ferro explosivas.
- **Com Tome of Power:** as esferas de ferro disparadas ficam bem maiores.

*Armas disponíveis apenas na versão completa de *Heretic*

O Sabreclaw sempre sai na correria para tentar atacar

imune aos efeitos e contrários à força dominante. São hereges, portanto. Os Sidhe tinham posse dos Tomes of Power e das sete velas que representavam cada um dos sete reinos. Quando os Serpent Riders enviaram um exército para acabar com qualquer ameaça de rebeldia, os Sidhe tiveram que apagar a chama das velas ao mesmo tempo, devastando as forças armadas.

Em represália, o D'Sparil enviou uma tempestade de fogo, que queimou os corpos do Sidhe. O solo se abriu em meio ao massacre, libertando mortos-vivos e bestas horríveis. O novo séquito de monstros matou os Sidhe que sobreviveram e ainda saqueou os artefatos e os Tomes of Power. Enquanto muitos dos Sidhe remanescentes se esconderam, um deles, o mais corajoso, queria vingança e partiu na jornada para derrotar D'Sparil armado com um bastão e um Elven Wand.

Não que fosse obrigatório, mas, já que a barra de informações do jogo não exibe a face do personagem como em *Wolfenstein 3D* e *Doom*, o carisma do protagonista é reduzido ao nada.

Essa atmosfera fúnebre permeia o jogo nas entrelinhas, com caveiras penduradas e corpos exumados. Você não vai precisar entrar em uma tumba para ver os cadáveres. Os esqueletos estão muitas vezes à mostra nos suntuosos castelos e nas catedrais com vitrais. Há áreas pouco iluminadas que dificultam a visão e obrigam o uso da tocha para clarear o ambiente. Só não chega a dar medo. Já os ruídos dos inimigos...

As marretadas no chão do Maulotaur causam ondas de explosão

Enquanto que as composições de Kevin Schilder são ótimas e agitam as coisas até onde permite a limitação das músicas em MIDI, os efeitos de som dão o maior clima. Ouvir as indecifráveis dizeres do Disciples of D'Sparil causa um certo desconforto porque a Raven utilizou o velho truque de reproduzir vozes ao contrário – eles falavam "Citereh eht Yortsed" e "Citereh su ot bmuccus", respectivamente, "Destrua o Herege" e "Renda-se a nós, Herege". O design de som segue uma linha alternativa do comum, que é sonorizar o que se observa naquele

Procurar a chave amarela é a primeira coisa a ser feita

momento. Aleatoriamente o jogo dispara sons de corrente, goteiras, risadas macabras e sinos, sugerindo que, apesar de o jogador controlar "o" Herege, há outros acontecimentos, importantes ou não, ao redor.

ARMAS COM PURA MAGIA

A variedade de inimigos e armas compõe um quebra-cabeça em que reina o absoluto equilíbrio. Cada arma mágica dispõe de uma vantagem e uma fraqueza, obrigando que você as alterne para prosseguir. Nenhuma arma é balanceada o suficiente para mantê-la até o final, como muitas vezes

ITENS DIGNOS DE RPG

O inventário de *Heretic* é composto por uma variedade inimaginável de itens para um FPS da época. Alguns deles são usados instantaneamente, e a maioria tem a utilização definida pelo jogador. Confira.

BAG OF HOLDING
Adiciona um pouco de munição para todo o armamento, menos a Firemace, e ainda duplica a capacidade total de munição de cada uma das armas.

CHAOS DEVICE
Teletransporta o protagonista de volta para o começo da fase.

CRYSTAL VIAL*
Restaura automaticamente 10% da energia do personagem no momento em que ele coletá-lo.

ENCHANTED SHIELD*
Acrescenta 200 pontos de armadura.

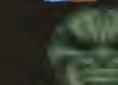
KEYS*
Sempre nas cores amarela, verde e azul, permitem abrir as respectivas portas com essas cores.

MAP SCROLL*
Revela todo o mapa, eventualmente as áreas secretas.

MORPH OVUM
Os ovos transformam os inimigos em galinhas. O Iron lich (caveira gigante), Maulotaur (uma espécie de minotauro) e D'Sparil (chefe do terceiro episódio) são invulneráveis.

MYSTIC URN
Urna que restabelece toda a energia do personagem.

QUARTZ FLASK
Restaura 25 pontos de energia.

RING OF INVICIBILITY
Durante 30 segundos, o protagonista fica invencível aos ataques. Dureza é enxergar alguma coisa com a visão dourada.

SHADOWSPHERE
Deixa o protagonista fantasmagórico e imune aos ataques não mágicos, dificultando a mira dos inimigos durante um minuto.

SILVER SHIELD*
Concede 100 pontos de armadura.

TIME BOMB OF THE ANCIENTS
Bomba-relógio que o jogador aciona onde bem entender.

TOME OF POWER
Em um período de 40 segundos, aumenta e modifica os ataques das armas. Caso o protagonista tenha virado uma galinha por culpa do Morph Ovum, o Tome of Power permite que o personagem volte ao normal.

TORCH
Ilumina todas as áreas de baixa ou nenhuma iluminação durante dois minutos.

WINGS OF WRATH
Concede a habilidade de voar ao protagonista.

*São ativados no momento em que o jogador coleta o item.

As bolas verdes flutuantes e inflamáveis são um perigo. Cuidado!

acontece em jogos de tiro. A Firemace é mais poderosa do jogo, certo? Mas a munição é escassa. A Phoenix Rod é uma mão na roda para liquidar

Parede bem diferente do restante do local. Suspeito!

grandes legiões de inimigos? Atire perto demais, e o personagem morrerá com a explosão. O Hellstaff tem a velocidade de metralhadora? Os tiros acabam atrapalhando a visão. E a Dragon Claw, vai me dizer que não é definitiva pela rapidez dos disparos? A munição não é tão farta. A Ethereal Crossbow é a que mais se aproxima da harmonia perfeita entre quantidade de munição e potência, mas as flechas levam um tempo para chegar ao alvo, coisa que não ocorre com a Elven Wand, que atinge instantaneamente, porém é bem lenta. E as Gauntlets of Necromancer? Existe algo mais fantástico que as Gauntlets of Necromancer? As manoplas vão contra a tendência das armas selecionadas pelo número "1" do teclado, logo esquecidas por serem fracas, e fazem você se sentir, claro que sem a mesma imponência e amperagem, o Palpatine de *Guerra nas Estrelas* ao soltar raios mortíferos de eletricidade. Economiza munição, mas o protagonista fica vulnerável demais pela proximidade com que precisa estar dos oponentes. E há o Staff. O bastão, esse sim, é inútil

Nesta visualização, a barra de informações cai fora da tela

e nem serve de bengala.

E como isso se aplica aos inimigos? Os Gargoyles aparecem em grande quantidade e são os mais insignificantes do jogo, o que significa ser uma boa matá-los com a Elven Wand a fim de reservar as armas poderosas para os rivais fortes. Os Sabreclaws não atiram e, em compensação, são rápidos, possuem garras afiadas e explodem quando derrotados. A caveira gigante Iron lich aparece cuspindo furacões, e os Ophidians, espécie de cobras humanoides, são insuportáveis pela resistência e ataques com bolas de fogo.

Para tornar tudo complexo, o Golem, o Nitrogolem, que

O teletransporte nas bases demora um piscar de olhos

atira caveiras flamejantes, e o Undead Warrior, que arremessa machados mágicos, têm versões-fantasma invulneráveis ao Staff e aos tiros do Firemace e Phoenix Rod (em relação a essa arma, se o disparo for direto ao inimigo não acontece nada, mas, se a explosão se der em uma parede próxima a ele e atingi-lo, o ataque causará dano). Os sprites dos oponentes espectrais são translúcidos, e esse tipo de gráfico não havia em *Doom*.

A boa Elven Wand atinge na hora o alvo. Só é meio lenta

FANTASIA MEDIEVAL EM TODAS AS SUAS FASES

A exemplo de *Doom*, *Heretic* foi distribuído em 1994 no antigo sistema de shareware, permitindo que o jogador tivesse acesso gratuito por tempo indeterminado das nove fases (uma dessas secreta) do primeiro episódio, City of the Damned, em cinco níveis de dificuldade diferentes – a generosidade das produtoras era maior na época. Caso gostasse, você podia comprar o jogo inteiro pelo correio, dando o direito de jogar os episódios Hell's Maw e The Dome of D'Sparil, ambos com o mesmo número de estágios. Em 1996, o título chegou às lojas com o nome *Heretic: Shadow of the Serpent Riders*, trazendo mais dois episódios, The Ossuary e The Stagnant Demesne, cada um com quantidade similar de níveis. Quem já havia adquirido o jogo

Mesmo morto, dá para ver os monstros perambulando

Heretic leva o prêmio de melhor decoração de azulejos

anteriormente podia baixar o conteúdo da expansão de graça. No total, a versão completa de *Heretic* conta com nada menos do que 45 fases (cinco secretas)! Utilizando cheats, é possível acessar mais três mapas extras feitos originalmente para o multiplayer, sendo que a última da leva não tem saída. O multiplayer, aliás, permitia que duas pessoas jogassem via modem e até quatro indivíduos em rede. Tanto no cooperativo quanto no deathmatch. Podia ser uma alternativa interessante aos jogadores que se cansaram dos mata-matas de *Doom*.

A ausência de novidades deixa a experiência mais arrastada. Não é porque os dois episódios são de graça que as críticas devem ser relevadas – a Raven se livrou apenas da velha queixa "expansão caça-níqueis". Naqueles tempos, o jogador não se envolvia pela história ou tinha expectativa pelo desfecho da trama. O habitual era ficar na ansiedade de pegar uma arma nova e se defrontar com inimigos diferentes. Não há armas novas. Nem inimigos diferentes. Para completar, as batalhas finais, que, nos três primeiros episódios contavam com chefões, nos dois episódios da expansão são com oponentes que já tinham aparecido antes. Só aumenta a quantidade. Na expansão, nem há o mapa que exibe o avanço do personagem fase por fase em cada episódio do jogo

A manopla obriga a chegar perto demais dos inimigos

normal, um descuido que mostra o pouco empenho da Raven nesse pacote gratuito.

Se dependesse de Raymond-Judy, o jogo seria ainda maior. Bem maior. "Eu teria colocado mais um monte de mapas e faria a versão do varejo incluir cerca de oito episódios. Nós descartamos mapas que achava ser muito bons (especialmente de deathmatch) porque não havia espaço nos disquetes...", comenta o designer de mapas,

HERETIC II, O ORTODOXO

Contrastando com o FPS original, *Heretic II* seria hoje um ortodoxo. A visão para terceira pessoa adotada pela sequência que utiliza a engine de *Quake II* já se difundiu em diversos títulos modernos com a mesma temática de fantasia medieval, uns mais RPG, outros mais hack and slash. Lançado em 1998 para PC (com adaptações posteriores para Amiga e Mac), *Heretic II* introduz acrobacias e sessões de plataforma à fórmula de buscar chaves para as benditas portas fechadas.

Incrivelmente a câmera não compromete muito como era tão comum naquela época (e ainda é, de certa forma). Há cutscenes em computação gráfica, dando mais alma e personalidade aos personagens já conhecidos do *Heretic* original. É um jogo meio fora de rota da série que serviu de experiência para a Raven fazer o excepcional *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002), que permite alternar em qualquer momento as visões em primeira e terceira pessoa.

lamentando o ocorrido. "Também gastaria mais tempo [trabalhando] nos chefes. Assim como vários de nossos jogos, senti que nos dedicamos mais aos subchefes (amo os Maulotaurs!) do que o chefe final, porque o chefe final sempre é feito por último, quando não há mais tempo para fazê-lo da forma correta."

Heretic rendeu as continuações *Hexen: Beyond Heretic* (1995) e *Hexen II* (1997), que trouxeram para o gênero FPS mais elementos de RPG e outras novidades, como diferentes personagens para escolha do jogador – dois jogos que precisam ser esmiuçados na **OLD!Gamer**. À parte da trilogia dessa série de dois nomes distintos, há a sequência *Heretic II* (1998), que seguiu para outro caminho (veja o quadro, ou melhor, o livro correspondente na página à esquerda).

Um ano depois, em 1999, a Raven liberou o código-fonte de *Heretic* e *Hexen* para que os fãs mudem e adaptem o jogo para qual fim desejarem, com a condição de que não seja para vender, fazendo a festa de quem curte criar mods.

Com exceção do *Heretic II*, todos os três estão, desde 2007, à venda a preços módicos no Steam, a popular loja virtual da Valve. Os jogos foram adaptados para funcionar nos sistemas operacionais modernos, dispensando emuladores como o DOSBox.

Jogar essa trinca atualmente e começar, claro, por *Heretic*, é experimentar uma parte da história dos FPSs que parou de render descendentes e mostra que o gênero já visitou temáticas que as produtoras nem se arriscam a chegar perto por prudência, preguiça ou comodismo. Pela falta de equivalentes modernos, é um jogo incomum. Por isso, jogar *Heretic* hoje não será uma heresia.

Nada como um cadáver para quebrar a mansidão da sala

Caveiras penduradas em calabouços. Situação clássica

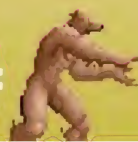
Os raios vermelhos sugam a energia do Golem. Perfeito

A bola de cristal da Raven deveria mostrar um jogo novo da série

Pu·Li·Ru·La

Ainda hoje, um dos jogos mais insanos de todos os tempos

Por Rafael Fernandes

Um policial que se assusta assim deveria ser demitido logo

PU.LI.RU.LA
- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Taito
- **Desenvolvimento:** Taito
- **Plataforma de Origem:** arcade
- **Versões:** FM Towns, Sega Saturn e PlayStation

Desde que os jogos eletrônicos evoluíram dos simples pixels para os sprites e elementos animados que representavam personagens e cenários, o design de um game passou a ter bastante importância. Afinal de contas, ao recriar um universo interessante habitado por personagens carismáticos e uma história instigante, os jogadores se sentiriam atraídos pelos visuais e, assim, tentariam mergulhar nesse mundo em busca de uma experiência divertida. Por isso, a arte tem tanto destaque quanto as próprias mecânicas de jogo. E, a partir daí, o processo criativo pode ter como fruto a extravagância, a subliminaridade, a falta de lógica e, principalmente, o exagero; características de vários jogos da Taito entre os anos 80 e 90.

Desde já dispensamos piadas ruins do ventríloquo doidão

A serela com pernas dá mais medo do que a coisa verde aí

A empresa, desenvolvedora do arrebatador *Space Invaders*, lançava naquela época alguns jogos conhecidos pelo excesso de abstração – seu maior sucesso naquele momento era o jogo *Darius II*, um shoot'em up em que os inimigos eram híbridos de naves espaciais com várias espécies de animais aquáticos. Havia possibilidade de um jogo, digamos, mais artístico? Sim. A resposta está em *Pu.Li.Ru.La*, lançado para os arcades em 1991.

NA FANTÁSTICA TERRA DO RABANETE

A princípio, *Pu.Li.Ru.La* se comporta como um beat'em up com temas infantis. A história se passa em Radish Land (ou a Rabanetelândia, traduzindo literalmente), onde cada cidade possui sua chave do tempo, que é mantida por um guarda responsável por manter o fluxo temporal em constante funcionamento. Porém, um indivíduo misterioso surgiu e começou a roubar as chaves do tempo, paralisando totalmente o ciclo de cada lugar e transformando todos os animais e pessoas em criaturas bizarras. Ao perceber que tal esquisitice aconteceria em sua terra, um velho senhor convocou seus netos Zack e Mel para proteger a chave de sua cidade. Infelizmente, ela foi roubada mesmo assim, e agora a dupla de crianças deve recuperá-la e fazer com que Radish Land volte à sua normalidade.

Os heróis partem para a aventura com uma varinha mágica na mão, que desfere dois tipos de ataques diferentes: o golpe normal, ativado com o botão 2; e os ataques de maior alcance, dos quais o personagem pode disparar ao pressionar alguma direção (excetuando para cima) ao mesmo tempo em que aciona o botão de ataque. A jogabilidade é extremamente

Se a superfície já é assim, como devem ser os esgotos?

Delegar missões para crianças é fácil: elas topam qualquer coisa

O reflexo dos cristais é um dos destaques do visual

simples, e cada inimigo apenas precisa de um golpe para ser derrotado. Quando isso ocorre, ele se transforma de volta no animal fofinho que era originalmente, correndo por todos os cantos. Ao tocar no bichano, você ganha pontos proporcionais à distância que percorreu, ou seja, quanto mais longe ele estava até "resgatá-lo", com mais pontos o jogador será recompensado.

Até aí, ok: *Pu.Li.Ru.La* começa envolvente, divertido, principalmente devido ao fato de a ação ser ininterrupta e a tela estar abarrotada de inimigos o tempo todo.

Uma imagem terrível que vai perturbar pelo resto dos dias

Os gráficos são ótimos para um jogo de 1991, sendo bem coloridos e com alguns efeitos de encher os olhos. O trecho que sobressai é na segunda fase, em uma montanha feita de cristal: o piso reflete os personagens e oponentes, e os planos de fundo são detalhados sem que haja slowdowns durante a ação. A compositora Kazuko "karu." Umino, notória pelas

O cara do cabelo azul deve ter virado uma celebridade

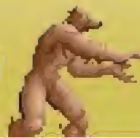
músicas de jogos mais infantis da Taito (como *Liquid Kids* e *Puzzle Bubble*), produziu uma trilha sonora cômica e festiva, digna de figurar em qualquer desenho animado da Disney. À primeira vista, o jogo tem tudo para ser uma leve e agradável experiência com visuais muito bonitos.

Porém, é a partir do segundo mapa que se percebe que as coisas não estão normais: ao cair de um abismo, Zack & Mel se deparam com um inimigo um tanto quanto bizarro: um ser com cabeça gigante, nariz avantajado e um traje... Bem, digamos que seja algo fetichista. Ao ser derrotado, o chefe se transforma na pessoa que era originalmente, que já dá o recado do que está por vir: "A cidade à frente é tão estranha que todos acabaram fugindo de lá."

A chuva alivia o calor, mas do que isso adianta neste jogo?

A loucura toma conta, e *Pu.Li.Ru.La* mostra ser aquilo

A BOLHA DE PU.LI.RU.LA

Apesar de nunca ter recebido uma continuação (provavelmente o estoque de alucinógenos na Taito acabou com esse jogo), o jogo foi homenageado no arcade *Bubble Symphony*, também conhecido como *Bubble Bobble 2*. Nele, há uma fase que usa parte do universo de *Pu.Li.Ru.La* como tema, com as engrenagens do tempo como cenário e alguns inimigos do game. O chefão desse estágio é o vilão principal do jogo, em uma batalha sonorizada por uma versão mais jazzística da música dos chefes que toca no jogo original.

ATAQUES ESPECIAIS UM TANTO QUANTO EXÓTICOS

Pu.Li.Ru.La, como todo bom beat'em up que se preze, possui um botão reservado para dar a "magia". Mas, diferente dos outros jogos do gênero, o ataque especial não é só um golpe que retira parte de sua barra de energia ou derruba os inimigos na tela: é bem mais variado. O jogo dá direito a três power-ups logo de início, podendo aumentar conforme o jogador progride. Ao ativar o especial, o personagem fica invencível e o ataque que se segue é escolhido de forma aleatória, ou seja, a cada vez, acontece algo distinto. Além da imprevisibilidade desse tipo de golpe, os próprios ataques em si são um tanto quanto bizarros, como nos exemplos abaixo.

- **BAILARINO:** Esta criatura rósea se porta como um dançarino, que bate em todos que estão na tela ao som de uma música cômica. Após fazer a limpeza, sai de cena, sorridente.
- **MICRO-ONDAS:** Ao cair do céu, o aparelho gigante se abre e, de dentro dele, surge o que acreditamos ser um homem, com uma máscara de inseto, capa de super herói e... apenas uma cueca. O ser descalço pega todos inimigos na tela, transforma-os em uma bola de pelos, coloca-as no interior do micro-ondas e fecha a porta. O resto é autoexplicativo.
- **ESTOURO DA FAUNA:** Com um grito, o personagem chama pelos animais, que vêm em alta velocidade passando por cima de tudo que está à frente. Pobre daquele que estiver no caminho do caramujo: apesar de devagar, o molusco dá golpes poderosos.

que realmente é: o resultado de uma viagem alucinógena e surreal. O terceiro mapa começa de cara com uma das cenas mais inacreditáveis que você, jogador, irá testemunhar na vida: aparece uma mulher, digitalizada, pendurada em um mastro, como se fosse uma bandeira ao vento. Ao mesmo tempo, um rosto com cabelo azul surge por trás do cenário, para logo ser golpeado pela senhorita e voar em direção à tela. A música se torna caótica, com uma série

Este lutador de sumô tem tudo para derrotar o Godzilla

Repare na variedade de expressões dos caras da tribo

de ritmos descompassados e efeitos sonoros aleatórios, seguindo convenientemente a sequência ilógica de visuais encontrados nessa fase surreal – impressionantes e ao mesmo tempo repugnantes.

Com momentos como esse, o jogo revela seu "gancho", prendendo os jogadores ao ter a curiosidade atiçada sobre o que virá a seguir. A expectativa com certeza é correspondida, com os estágios posteriores tão loucos e cômicos quanto o exemplo acima. O melhor disso é que *Pu.Li.Ru.La* não se garante apenas pelo visual maluco; o game da Taito é bem bacana – um divertido e descompromissado beat'em up sem muita firula (desculpe a rima) ou dificuldade exagerada.

BIZARRICES TAMBÉM A CAMINHO DE CASA

O jogo chegou a ter uma versão americana no arcade ainda em 1991 (com uma tradução que parece mais ter sido feita pelo Google), além de ser convertido pela Ving Entertainment em 1994 para o sistema japonês FM Towns da Fujitsu, em um trabalho quase fiel ao original se desconsiderarmos a leve queda na resolução e a perda de alguns efeitos especiais, como as sombras dos personagens, o reflexo deles no chão da segunda fase e a ausência daquele rosto gigante que surge no terceiro mapa.

Três anos depois, *Pu.Li.Ru.La* encontraria o PlayStation e o Sega Saturn. Ambas as versões dos consoles 32-bit (restritas ao Japão) são iguais ao arcade, apenas com sutis alterações, como também na própria cabeça enorme do terceiro estágio, que é diferente. E, quase 15 anos após o lançamento original, o game foi ressuscitado na coletânea de clássicos *Taito Memories Joukan*, lançada para o PlayStation 2 e igualmente restrita ao Japão – a edição americana do conjunto,

A carranca do Zack destoa do sorriso banguela do chefão

chamada *Taito Legends*, não incluiu o jogo. Como é uma versão emulada em vez de uma reprogramação, *Pu.Li.Ru.La* roda perfeitamente, sendo a melhor maneira de jogá-lo hoje em dia – considerando as vias oficiais, claro. Vale conferir um pouco desse sonho (ou pesadelo) em forma de jogo.

ROTEIRO DE VIAGEM

Radishland parece um lugar utópico, com vários povoados espalhados por toda sua extensão. Confira o percurso alucinógeno feito pelos heróis nessa aventura em busca da chave do tempo.

PERNAS PARA QUE TE QUERO

Um dos momentos mais emblemáticos de *Pu.Li.Ru.La* está neste trecho na terceira fase, quando o jogador se depara com um par de pernas arreganhadas com uma porta logo no meio. Ao golpeá-la, surge um urso rosa com a tromba ereta para cima; e, ao avistar por dentro dela, vê-se o espaço sideral com o planeta Terra ao fundo. Essa parte, bem sugestiva, foi censurada na versão americana do jogo, sendo substituída por apenas um conjunto de portas. O curioso é que, no final do game (que mostra algumas ilustrações de todas as fases) a imagem não foi cortada – ou esqueceram, ou deixaram passar mesmo.

Pela cara, o pobre cachorro deve ter morrido do coração

FASE 1
A CIDADE DE ZACK E MEL

É aqui onde o avô da dupla os chama avisando do perigo de roubarem a chave do tempo. Imediatamente eles se dirigem ao local onde ela está localizada, até que surge subitamente um ventríloquo que transforma todos os animais em estranhos inimigos. Após derrotado, apenas o boneco fica de pé, que foge com a chave do tempo, consequentemente congelando toda a cidade. Agora, Zack e Mel, que protegidos pela varinha mágica, não foram afetados pela paralisação temporal, devem persegui-lo a fim de recuperar a chave.

FASE 2
A MONTANHA DE CRISTAL

Um dos lugares mais bonitos do jogo, a montanha é uma fase relativamente curta, com pouca variação em seu belo cenário. Tudo corre normalmente, até que parte do local onde o personagem estava desmorona, fazendo com que ele caia e revele um chefe bastante peculiar. Após derrotado, a criatura se transforma na pessoa que era originalmente, que avisa do próximo lugar aterrador que vem à frente...

Escorregar e bater a cabeça no cristal deve matar na hora

FASE 3
A CASA DAS ILUSÕES

"A cidade está sendo controlada pelos sonhos megalomaníacos de uma pessoa, e todos os lugares aqui são resultados disso. Você poderia acordá-lo para que tudo voltasse ao normal?" É o que diz a mulher pendurada no mastro. Sob esse pretexto, a terceira fase é uma das coisas mais surreais já vistas em um jogo, com temas miscelâneos da cultura ancestral japonesa culminando em uma foto digitalizada de um lutador de sumô – que pode ser assustadora, dependendo do ponto de vista. O chefe é um inusitado ator de teatro Kabuki, que tem como principal forma de ataque os seus cabelos longos. Ao ser libertado, a cidade volta ao normal, e o homem, um pouco avexado depois de tudo que fez ali com seu sonho, decide sair dali para outro vilarejo, alertando a dupla de heróis do caminho mais curto para prosseguir a jornada.

E você achando a cabeça com peruca azul bizarra. Medo!

FASE 4
DESERTO

Nem sempre o menor trajeto é o melhor. Ao transitar por ali, os heróis descobrem que o deserto está daquele jeito porque uma criatura chamada Yu-Yu está sugando todas as chuvas. Depois de passar por cactos e enfrentar hordas de criaturas, a dupla finalmente o encontra, revelando ser um caramujo com pernas de gafanhoto misturado com o que mais você quiser imaginar. Imediatamente após

Se ela for uma miragem, é a mais simpática que já vimos

Pu.Li.Ru.La tem praticamente um museu no jogo

AFINAL, PU.LI.RU.LA É ARTE?

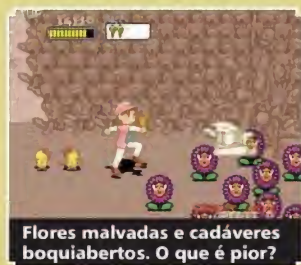
Diante de tantos acontecimentos bizarros e imagens surreais, é fácil deixar de reparar em toda a profundidade visual de *Pu.Li.Ru.La*, que inclusive remonta obras de arte da vida real. A última fase é a mais notável nesse sentido: o cenário de fundo é um verdadeiro remendo de várias obras inspiradas em Mauritus Cornelis Escher, artista gráfico holandês responsável por trabalhos que representavam construções com ângulos impossíveis ou planos geométricos cruzados que poderiam sugerir o infinito. Bem apropriado para um jogo no qual parece mais um sonho.

Entre os trabalhos que inspiraram o design do estágio, destacam-se *Relatividade*, *Casa das Escadas*, *Um Outro Mundo* e *Queda de Água*. Como se isso não fosse suficiente, o último chefe, assim que derrotado, faz uma expressão de agonia que referencia a outra obra já conhecida aqui nesta edição: nada mais, nada menos que *O Grito*, de Edvard Munch, também marca presença no jogo. Esses são apenas alguns dos exemplos de arte dos quais o jogo alude.

derrotado, começa a chover tanto que ocorre uma inundação, cuja correnteza serve de transporte para a vila seguinte.

FASE 5
CIDADE-FANTASMA

Misteriosamente, a corrente de água para assim que chega neste lugar apagado, inabitado e descolorido. Os heróis então devem prosseguir, passando pela cidade abandonada ao mesmo tempo em que enfrentam os inimigos e passam por localidades

Flores malvadas e cadáveres boquiabertos. O que é pior?

surpreendentemente mórbidas. Do nada, aparece um feiticeiro que tem uma ponta de chifre cobrindo as partes íntimas (que inclusive o usa para atacar, tentando dar uma bela de uma "carcada" nas crianças). Ao dar cabo dele, o shaman revela ser um dos guardiões da chave do tempo, que se encarrega de retornar à cidade ao seu estado normal. O problema é que toda aquela água represada no início da fase agora entra de uma vez no vilarejo, causando uma enxurrada devastadora.

FASE BÔNUS
NAS CORREDEIRAS

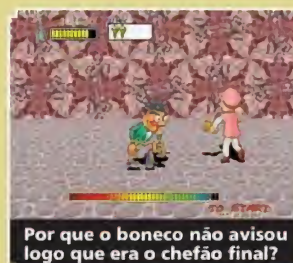
Agora, um estágio especial do qual não deixa de ser menos bizarro: o objetivo aqui é derrotar o maior número dessas sereias invertidas, com pernas humanas e cabeça de peixe. As "donzelas" apenas contam

Mesmo com pernas, a sereia foi levada pela correnteza

pontos a mais durante os 20 segundos de duração desse trecho do jogo – sem oferecer nada além disso.

FASE 6
A CASA DA CONFUSÃO

Eis então que a água os arrastou para a última fase do jogo. Essa parte é

Por que o boneco não avisou logo que era o chefão final?

chamada assim de forma bastante apropriada, já que, quanto mais se aproxima do chefe, o cenário, repleto de referências artísticas, torna-se cada vez mais distorcido e incompreensível. O chefe final acaba revelando ser o boneco ventríloquo do primeiro estágio, que parece estar possuído por algo maligno. Porém, ao ser derrotado, o verdadeiro mentor por trás de tudo aparece. Com sua característica cabeça no formato de globo terrestre e seus trajes que parecem mais pertencer a um mágico, o vilão dará trabalho dobrado, principalmente devido a seus ataques quase que impossíveis de esquivar.

Que simpatia. Se você for lá, sabe que será bem recebido

FINAL

Pensa que acabou? Negativo! Após derrotar uma vez o chefe final, ele ressurge novamente, após possuir o guarda da chave do tempo. Ao perder o duelo, finalmente ele resolve sumir do mapa; e, assim, Zack e Mel conseguem salvar o dia, restabelecendo a paz em Radish Land. Uma história de fantasia exagerada ou apenas uma alucinação mental de alguém? Vai saber...

EMPÓRIO DA GAME MUSIC

Com mais de 500 álbuns de trilhas de jogos adquiridas, o americano Carl Larson é um dos colecionadores mais dedicados do Ocidente

Por Alexei Barros

Classic In Game Music

Colecionar consoles e jogos? Não é tão raro. Colecionar CDs de música? Hoje, com lojas como o iTunes, menos frequente. E colecionar CDs com músicas de jogos? O incomum do incomum. Incomum por quê? Muitas vezes as trilhas sonoras são tratadas pelos próprios jogadores como um elemento secundário ou até descartável se o jogo permitir abaixar o volume e/ou desligá-las. Ouvir as faixas se resume à jogatina, e escutá-las fora do contexto do jogo é uma atividade meio estranha... certo? Não para quem aprecia a game music, termo que designa todas as músicas compostas para a mídia dos videogames, independente do gênero musical escolhido.

O americano funcionário do Wal-Mart, Carl Larson, 34, que reside em Belvidere, Illinois, EUA, foi além das coleções virtuais com pastas e pastas entupidas de músicas em MP3 que caracteriza o apreciador comum de game music. O que ele faz: importa álbuns de games do Japão há mais de dez anos. Sim, muitas trilhas de jogos são lançadas em CD na Terra onde o Sol é nascente e nascem geniais e versáteis compositores de olhos puxados.

A faísca para o começo do hobby peculiar de Carl foi por acaso, em uma dessas pesquisas na ascendente internet no final da década de 90. "Quando fazia a faculdade de artes gráficas digitais em 1998 ou 1999, estava procurando por lojas online para importar jogos japoneses de PlayStation. Uma das lojas listava algumas trilhas sonoras em CD junto com os jogos, e eu não podia acreditar no que via, enquanto estava lá sentado, estupefato. Fiquei completamente impressionado ao pensar na ideia de a trilha sonora estar à venda separada do jogo", afirma o colecionador à **OLD!Gamer**. "Era como uma realidade alternativa que tinha acabado de surgir, algo que nunca pensei ser possível era

O ABOMINÁVEL SOM DO PACHINKO SANKYO

No Japão, qualquer coisa pode ter a trilha lançada em CD, e, quando falamos "qualquer", isso inclui filmes, animes, seriados de TV, documentários... e até os pachinkos, uma espécie de pinball com caça-níqueis. Um dos discos dessas máquinas está na lista negra de Carl Larson. "Cara, o pior álbum que já ouvi chama-se *The Pachinko Music from Sankyo*. É um monte de efeitos sonoros de caça-níqueis que são tão inaudíveis que até mesmo os fãs mais fervorosos de chiptune terão dificuldade de aguentar isso tudo. É simplesmente horroroso", desabafa. Por que alguém ia querer ouvir isso? Boa pergunta. Fazemos coro e não recomendamos que você ouça essa tortura para os ouvidos de 19 minutos – imagine se fosse mais!

As trilhas completas do Sonic 1 e 2 só saíram em CD em 2011

agora uma realidade."

Inicialmente, Carl adquiria CDs de títulos que, na maioria, ele já havia jogado, e as músicas serviam mais para trazer memórias nostálgicas. Aos poucos, porém, o interesse em descobrir o desconhecido se tornou uma compulsão. "Chegou uma hora que acabaram todas as opções que conhecia e continuei comprando trilhas sonoras de QUALQUER jogo e até de consoles que nunca tive", comenta. "Pode ser um pouco de desperdício de dinheiro apostar em um álbum quando você não tem certeza do que há nele, mas é uma satisfação quando a trilha é fantástica e você pode recomendá-la para outras pessoas."

Gostar do álbum de um compositor leva à compra de obras do mesmo autor e, com isso, a trilha se torna mais importante que o jogo, uma inversão das preferências de quem joga sem música, só com efeitos sonoros. Além de associar vários trabalhos de um artista, Carl também usou métodos diferentes para efetuar as compras. "Outro critério seria procurar por todos os álbuns de uma produtora favorita, como Namco, Konami ou Sega, ou pegar todos os números de catálogos de álbuns publicados por determinados selos, como Scitron Discs, King Records ou Pony Canyon", diz o colecionador.

Nesse processo de ouvir as trilhas antes dos jogos, as músicas podem motivar a jogar um título obscuro que, se não fosse pelo álbum, dificilmente se tomaria conhecimento. "Um bom exemplo disso seria a trilha do *Soukaigi*, do Hiroki Kikuta", conta Carl, citando o RPG de ação que só chegou ao Japão para PlayStation em 1998. "O álbum da trilha sonora é tão fantástico que tive de ir atrás do jogo para jogá-lo, mesmo que o jogo tenha sido mal avaliado nos reviews por causa da terrível jogabilidade." A contraparte são os jogos famosos que jamais contaram com as trilhas originais em CD, como *Super Mario Kart*, *GoldenEye 007*, *DuckTales* ou *Kid Chameleon*. Por mais antigo que seja o título, vale o pensamento "nunca diga nunca". "Um pedido de longa data de muitas pessoas é o álbum com a trilha do *Sonic the Hedgehog* do Mega Drive que finalmente foi publicado no vigésimo aniversário do Sonic", diz. O disco duplo saiu em outubro de 2011, com as maravilhosas músicas de

BANCO DE DADOS EM ALTOS DECIBÉIS

O VGMdb (vgmdb.net) não é só o maior banco de dados de game music. É o melhor. Disparado. O site tem o objetivo de compilar todos os álbuns já publicados de jogos, contando com páginas individuais de cada lançamento. Compositores e instrumentistas têm os seus perfis, e links interligam jogos, séries, músicos, bandas, gravadoras e álbuns. Quer ver a discografia completa do Yuzo Koshiro? Dá. Quer separar os CDs com faixas do *Final Fantasy VI*? Também dá. Como o Wikipedia, o VGMdb é aberto às submissões de usuários, bastando que você se cadastre para editar as páginas. As alterações são moderadas por um grupo de especialistas de várias partes do mundo – o Carl Larson inclusive está nessa –, que ainda discutem as melhores traduções de nomes de músicas e tentam desvendar o paradeiro de artistas que sumiram do meio ou estão escondidos atrás de pseudônimos. Com essa organização, dedicação e seriedade, o site ganhou reconhecimento da indústria, e muitos compositores usam os próprios perfis como portfólio, adicionando informações mais detalhadas a seu respeito. E, aos poucos, o VGMdb vai incorporando álbuns de animes.

真·女神転生
Sound Collection

AUTÓGRAFOS ETERNOS

Melhor do que ter um álbum raro e limitado é possuir um álbum raro, limitado e autografado. Confira alguns dos itens assinados por compositores da coleção do Carl.

① AKASHI
Álbum solo, com músicas sem relação com games, do saxofonista Norihiko Hibino, que participou das trilhas de *Metal Gear Solid 2*, *3* e *4*.

② AFTER BURNER 20TH ANNIVERSARY BOX
As 500 primeiras unidades desta caixa com seis CDs foram agraciadas pela assinatura de Hiro, o Hiroshi Kawaguchi, que compôs os maiores hits da série.

③ TOUR DE JAPON: MUSIC FROM FINAL FANTASY
Como se tratava de uma exclusividade dos integrantes do fã clube de Nobuo Uematsu, o compositor não poderia deixar de dar o autógrafo.

④ MUSHIHIMESAMA ORIGINAL SOUND TRACK
Manabu Namiki não é o único compositor do shmup *Mushihimesama*, mas o CD só tem a assinatura dele.

⑤ TRIZEAL BONUS TRACK'S
O disco possui apenas três faixas do shmup *Trizeal*, mas o autógrafo do compositor Naoto deixa o item mais interessante.

⑥ PÔSTER DO THE BLACK MAGES III ~DARKNESS AND STARLIGHT~
Possui a arte da capa do terceiro e último álbum da banda The Black Mages, findada em 2010. Os seis ex-membros deixaram seus autógrafos.

⑦ CARTÃO DO METAL SLUG COMPLETE SOUND BOX
Cartão sorteado pelo site CocoeBiz para quem fez a pré-compra da caixa. Manabu Namiki participou de parte da trilha do *Metal Slug 6*.

OutRun e After Burner só têm clássicos do compositor Hiro

Sonic 1 e *2* do compositor japonês Masato Nakamura.

Para adquirir tantos álbuns é preciso apreciar vários estilos, como a game music não se prende a um apenas. O gosto do Carl é eclético e muda constantemente. "Uma hora são chiptunes do PSG ou drum 'n bass, outra hora é uma orquestra bombástica ou solo de piano. Um amplo leque de jazz, música ambiente, punk, rock dos anos 70, ghetto funk dos anos 60, eletrônica e coisas que provavelmente não tem nome de gênero musical", lista o colecionador inveterado.

A variedade, que já é grande nas trilhas sonoras originais, cujas músicas são as mesmas ouvidas nos jogos, aumenta ainda mais nos álbuns com as versões arranjadas, em que as faixas ganham interpretações variadas que não precisam pontuar uma determinada situação do jogo. Mas não que ele goste de tudo. "Apesar de que existem algumas coisas que me dão nos nervos, como música country e vocais de ópera", fala.

Independentemente do estilo, Carl se especializou em um tipo específico de lançamento que possui um atrativo extra. "Ah, sim, encontrar gravações de apresentações sempre foi uma intenção minha, porque tem uma energia única das performances ao vivo", comenta. "Os concertos de game music eram populares nos anos 90, mas inexplicavelmente ficaram adormecidos e desapareceram completamente por uma

Até hoje, o Carl não achou este álbum do Famicle Parodic 2

TOP 10 DE ÁLBUNS DE GAME MUSIC SEGUNDO CARL LARSON

Pedimos ao Carl que nos recomendasse dez álbuns, sem ordem de preferência, para quem quiser se aprofundar nesse universo musical. Veja, com as palavras do colecionador, por que você deve escutar esses álbuns listados abaixo com o número de catálogo, a publicadora e o ano de lançamento.

1. MUSIC FROM YS

(K30X-7701, KING RECORDS, 1987)

"Este é o início da maior franquia de games da Falcom Corporation, e a trilha do Yuzo Koshiro capta toda a magia e humor da aventura. Temas de batalha energéticos, atmosfera misteriosa, temas de chefe perversamente impressionantes e melodias épicas que tocam fogo."

2. KONAMI ENDING COLLECTION

(KICA-1046~7, KING RECORDS, 1991)

"Este álbum compila 50 temas de encerramento de múltiplas plataformas para mostrar como os músicos da Konami eram especialistas em criar um sentimento gratificante para o jogador após concluírem um jogo, trazendo um final satisfatório para a jornada. O álbum inclui o tema final épico do *Snatcher* de MSX, com mais de 17 minutos!"

3. PSYVARIAR "THE MIX"

(EMCA-0004, EGG MUSIC RECORDS, 2008)

"Este álbum traz faixas arranjadas do arcade *Psyvariar* e as transforma em todo o tipo de batidas fusion de chiptune e faixas vigorosas de club music que vão grudar na cabeça de todo mundo quando forem tocadas na sua próxima festa."

4. SUPER HANG-ON 20TH ANNIVERSARY COLLECTION

(WM-0570, WAVE MASTER, 2007)

"Este disco contém as versões originais do arcade de faixas como 'Sprinter' e 'Outride a Crisis', que são clássicas eternas por elas próprias, e, em seguida, as joga em novos arranjos rock com solos de guitarra intensos do Koichi 'Mickey' Namiki."

5. FINAL FANTASY IV ORIGINAL SOUND VERSION

(N23D-001, NTT PUBLISHING, 1991)

"A mistura de adoráveis temas das cidades, melodias de batalha de bater o pé no chão, temas peculiares de personagens e a atmosfera enigmática das dungeons ajudaram a fazer desta trilha do clássico eterno do SNES um padrão de ouro para as músicas de RPG nos anos vindouros."

6. ROCKMAN 1~6 FAMICOM MUSIC COMPLETE WORKS

(CPCA-1064~6, SULEPUTER, 2002)

"Obrigatório para os fãs da série *Mega Man*, este pacote com três discos tem as músicas inesquecíveis de todos os seis jogos do NES. As trilhas do *Mega Man 1* e *2* são as mais amadas pela mistura de pop melódico e ação percussiva, para não esquecer a dificuldade que aumentava o replay de jogo para ouvir as faixas de novo e de novo."

7. SOUKAIGI ORIGINAL SOUNDTRACK

(SSCX-10017, DIGICUBE, 1998)

"Quando toco este disco para pessoas que não são jogadoras, elas não podem acreditar quando digo que esta trilha é de um game. Uso esse exemplo para ilustrar às pessoas que realmente não entendem o conceito de uma trilha sonora de jogo, e os ajuda a pensar que ela pode ser eclética como a trilha de um filme."

8. AKUMAJO DRACULA BEST COLLECTION 2

(KICA-7506~7, KING RECORDS, 1991)

"Este álbum contém as trilhas do *Super Castlevania IV* e dos dois *Castlevanias* de Game Boy. É assustadora e bela ao mesmo tempo, e possui grande ritmo e dinâmica também. As composições do Game Boy no segundo disco têm bastante energia e ritmo, e uso criativo da panorâmica alternada dos canais estéreo."

9. STREET FIGHTER II ~CAPCOM G.S.M. 4~

(PCCB-00056, PONY CANYON, 1991)

"Disco duplo que contém trilhas sonoras de arcades da Capcom, como *Street Fighter II*, *Magic Sword*, *U.S. Navy* e *Mega Twins*. Os temas dos estágios do Ryu e do Guile certamente são memoráveis, e o fato de cada personagem ter o seu tema musical próprio era um conceito novo nos jogos de luta e criou um paradigma para o gênero por muitos anos."

10. LEGEND OF GAME MUSIC ~PREMIUM BOX~

(SCDC-00410~7, SCITRON DISCS, 2005)

"Embora o preço desta caixa de oito CDs seja alto [¥ 14.800, cerca de R$ 380], é um tesouro enorme dos sons de arcade gravado das placas de circuito PCB. Uma referência para qualquer jogador veterano que quer descobrir efeitos sonoros da Namco ou qualquer um que queira revisitar os primórdios de produtoras de games."

Shmups como Darius costumam reservar músicas incríveis

década antes de retornarem nos anos 2000. Mesmo quando um evento ao vivo acontece, não há garantia de que a gravação fique disponível em CD ou DVD, então o espetáculo pode nunca ser relembrado. Felizmente, há muitas performances menores ocorrendo cada ano em Tóquio atualmente, assim como grandes concertos mundiais, então essa tendência voltou a ficar em voga", completa.

Além disso, Carl aproveitou bastante para comprar as vastas coletâneas focadas em produtoras ou séries, justamente porque esse tipo de material caro e gigante é voltado para colecionadores. "As caixas sempre são mais atraentes quando incluem conteúdo que não foi lançado separadamente. Comprei cerca de doze", afirma. Algumas recomendações? "A *Konami Music Masterpiece Collection* é repleta de clássicos memoráveis, e a *Metal Slug Complete Sound Box* foi a primeira vez em que as trilhas dos dois primeiros jogos foram publicados. A *After Burner 20th Anniversary Box* e *OutRun 20th Anniversary Box* são fantásticas, assim como as caixas da Taito *Darius Premium Box -Rebirth-* e *Ray'z Premium Box -Beyond-*", recomenda Carl.

COLEÇÃO CÍCLICA

Tantos jogos, tantas trilhas, tantas aquisições... qual é o resultado disso? "Comprei algo em torno de 560 álbuns, com uma média de três ou quatro novos por mês. Não parece muito, mas por mais de 12 anos com certeza vai acumulando", calcula Carl. Isso não quer dizer que ele tenha uma estante abarrotada, transbordando de álbuns: "Geralmente mantenho cerca de 100 a 150 comigo a cada vez, então os álbuns da minha coleção sempre mudam". O motivo dessa diferença tão grande entre compra e posse? "A revenda é baseada na necessidade de reutilizar dinheiro, como eu simplesmente não podia bancar novos álbuns sem usar o dinheiro ganho com a venda dos álbuns anteriores", revela o americano, que não coleciona álbuns de outros tipos de música nem jogos ou consoles. Pode parecer um ato pecaminoso se desfazer de itens valiosos que deram tanto trabalho para serem encontrados na internet, mas é por uma boa causa. "Da maioria não me arrependo de vender, mesmo quando é um álbum

PARA OUVIR NA VITROLA

Confira três dos espaçosos e frágeis discos de vinil que o Carl já comprou.

MUSIC FROM YS
Trilha original do primeiro capítulo da duradoura série de RPGs da Falcom. Vem acompanhada por cinco arranjos e também saiu em CD e K7.

DARIUS SOUND SHEET
Brinde da revista PC Engine Fan Magazine Vol. 6, traz a trilha do shmup *Darius Plus*, lançado para PC Engine em 1990.

GENPEI TOUMADEN SOUND SHEET
Vinil com as músicas da versão de PC Engine de *Genpei Toumaden*, side-scrolling da Namco com samurais. Veio com a PC Engine Fan Magazine Vol. 6.

THE BLACK MAGES LIVE "ABOVE THE SKY"
DVD baseado no segundo CD da banda The Black Mages com outros brindes.

GYAKUTEN MEETS ORCHESTRA
Sacola para transportar os brindes do concerto baseado na série *Ace Attorney*. Logo abaixo, o ingresso da apresentação.

MORE FRIENDS MUSIC FROM FINAL FANTASY
Programa do concerto de *Final Fantasy* realizado dias antes da E3 2005 em Los Angeles.

TOUR DE JAPON MUSIC FROM FINAL FANTASY
DVD que registra a primeira das sete apresentações da turnê de *Final Fantasy* no Japão. Era uma exclusividade dos integrantes do fã clube de Nobuo Uematsu.

20020220 MUSIC FROM FINAL FANTASY
Camisa do concerto de *Final Fantasy* realizado em 2 de fevereiro de 2002, o primeiro da série desde 1989.

GUILTY GEAR XX SOUND ALIVE
Palheta com uma ilustração da lutadora I-No e camisa do show tocado pela banda A.S.H.

GAME MUSIC FESTIVAL LIVE SUMMER '93
Pôster com descrições de todas as bandas que participaram do show parcialmente registrado e lançado na fita K7.

S.S.T. BAND ~LIVE STORY~
DVD lançado em 2006 com performances ao vivo da S.S.T. Band, a banda da Sega extinta em 1993. Inclui vídeos nunca publicados anteriormente.

QUEM SABE OUVE AO VIVO

Além da experiência inigualável de testemunhar as execuções das músicas ao vivo, as apresentações ainda proporcionam lembranças materiais. Confira o que o Carl separou de mais interessante nesse sentido da coleção.

DEAR FRIENDS MUSIC FROM FINAL FANTASY
Programa da turnê de *Final Fantasy* que passeou pelos EUA em 2004 e 2005.

DAIRANTOU SMASH BROTHERS DX ORCHESTRA CONCERT
Programa do concerto de *Super Smash Bros. Melee* com músicas orquestradas de jogos da Nintendo.

raro ou de edição limitada, porque dá a oportunidade de alguém apreciá-lo, enquanto me garante o dinheiro para continuar caçando outras raridades." Assim o ciclo de compras nunca vai terminar.

Carl não economiza quando quer produtos valiosos, como o álbum com músicas da Nintendo, *Game Music Graffiti*, publicado pela Nippon Columbia em 1990. "Usei o Yahoo Japan Auctions (auctions.yahoo.co.jp) para encontrá-lo, e o lance do leilão foi para mais de US$ 165, então essa foi a quantia que mais gastei em um único álbum. As caixas podem ser caras também; eu paguei US$ 115 na *1500 Series Collector's Box* Taito da Pony Canyon", afirma. O detalhe é que ele não procura apenas CDs. Entram na lista os K7s e vinis, que muitas vezes possuem conteúdo exclusivo não lançado em outros formatos de áudio. "Fiquei muito orgulhoso de ter conseguido a fita do *Game Music Festival Live Summer '93*, e os flexi discs [discos dobráveis] da revista Beep foram achados muito interessantes." Mesmo com tanto empenho nas buscas, certos itens estão inacessíveis, como o álbum *Famicle Parodic 2*, lançado pela Nippon

Existem apenas 500 cópias desta fita do GMF Live Summer '93

Talvez alguns destes itens não estejam mais na prateleira do Carl

Columbia em 1990, do jogo de navinha do MSX2. "Esse está na minha lista de procurados há anos, mas nunca o encontrei no Yahoo Japan Auctions", lamenta.

O Yahoo Japan Auctions, aliás, é a melhor forma de adquirir álbuns antigos que saíram de catálogo, com uma média de cerca de 20 mil álbuns à venda, embora exija alguns cuidados. "A ressalva é que a maioria dos vendedores espera habitualmente por transações do próprio Japão e não está preparada em lidar com compradores estrangeiros, então usar um serviço intermediário é necessário para tratar dos detalhes da negociação por você", recomenda Carl. "Um serviço intermediário como o shoppingmalljapan.com ou o Otokichi Premium pode cuidar das transações de compra e envio, claro, por uma taxa adicional de manuseio."

Comprar lançamentos é muito mais simples, e basta ter um cartão de crédito. Sites como o CD Japan e o Play-Asia oferecem navegação em inglês e no Amazon basta copiar o número de catálogo no campo de procura, já que a listagem dos produtos em japonês dificulta a aquisição de quem não entende o idioma. As três lojas online entregam produtos no Brasil.

Ele também adquire músicas de álbuns digitais, porém somente quando não há alternativa do lançamento físico. "A única vantagem é eliminar os custos de envio, mas a ausência de encarte é um sacrifício horrível", pondera. "Embora tenha comprado algumas trilhas no iTunes, as limitações de venda por regiões territoriais e a falta de opções de formato são duas chateações imensas."

Em uma época em que as coisas materiais parecem ter os dias contados, Carl Larson mantém um pensamento otimista sobre os lançamentos em CD. "A mídia física não vai acabar em um futuro próximo. Nós, seres humanos, somos muito materialistas e gostamos de ter objetos preciosos para manter e possuir", opina. "A menos que possamos de alguma forma abandonar a noção de propriedade pessoal das coisas, o digital não vai sobrepor o físico."

Nintendo e Konami sempre investiram em boas trilhas sonoras

FITAS QUE NÃO ENROLARAM

Veja o que há de mais interessante nas fitas magnéticas que passaram pela coleção do Carl.

MUSIC FROM STAR TRADER
Inclui a trilha original e seis faixas arranjadas que valem a fita do *Star Trader*, um inusitado shmup com elementos de adventure da Falcom para PC-8801.

3D HOT RALLY FAMICOM GRAND PRIX II
Melodias memoráveis do pouco conhecido jogo de corrida da Nintendo que só saiu para Famicom Disk System no Japão.

KOEI SOUNDWARE TSUKAMITORI CASSETTE
Coletânea de versões curtas de faixas arranjadas que foram publicadas em outros álbuns da Koei. Koei? Garantia de músicas excepcionais. Jogos bons? Nem tanto.

GAME MUSIC FESTIVAL LIVE SUMMER '93
Gravação histórica do show com as bandas de game music S.S.T. Band (da Sega), Gamadelic (da Data East), Zuntata (da Taito) e Alph-Lyla (da Capcom).

CHASE H.Q. OVERSEAS SPECIAL VERSION
As empolgantes músicas do arcade de perseguição automobilística policial da Taito. Este K7 do *Chase H.Q.* inclui ainda vozes das versões japonesa e americana.

VECTREX 3D IMAGER

VECTREX 3D IMAGER

- **Fabricante:** Smith Engineering
- **Preço:** US$ 60 (incluía *3D MineStorm*)
- **Sistema compatível:** Vectrex
- **Lançamento:** 1984
- **Slogan:** "Real 3D game play... in color!" ("Jogabilidade 3D real... em cores!")
- **Jogos compatíveis:** *3D MineStorm*, *3D Narrow Escape* e *3D Crazy Coaster*
- **Prometia:** jogar jogos específicos com 3D estereoscópico
- **Trouxe:** satisfação aos norte-americanos que compraram o acessório na época e faturaram horrores com a revenda do produto caso quisessem vendê-lo

Um dos primeiros acessórios com 3D estereoscópico, os óculos mágicos davam cor, vida e profundidade a três jogos do Vectrex

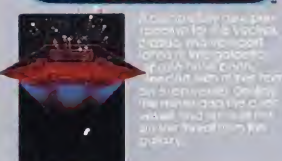
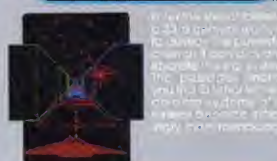
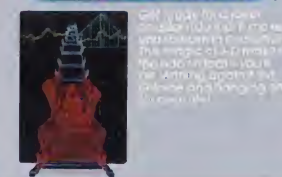
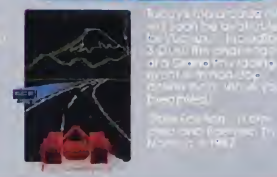
 Por Alexei Barros

Três dimensões. Nos videogames, é uma obsessão quase comparável à inovação ou diversão. O 3D estereoscópico, em específico, está na moda por conta do Nintendo 3DS e dos seletos jogos de PlayStation 3 que exigem TV e óculos especiais para dar profundidade extra. Modernidades do século 21? Não. Em 1984, já existia o 3D Imager, um periférico com 3D estereoscópico para o Vectrex criado pelo inventor do console, John Ross.

SEM CORES, MAS COM VETORES

O Vectrex, lançado nos EUA pela General Consumer Electronics (GCE) em 1982, é bem diferente do conceito de videogame que temos hoje. A principal distinção para os concorrentes da segunda geração de consoles, como o Atari 2600 ou o ColecoVision, é que o Vectrex tem embutido um monitor de nove polegadas que exibe gráficos vetoriais, coisa que apenas arcades como o *Battlezone* (1980) faziam. O preço de ter essa tecnologia em casa e se livrar da reclamação clichê "videogame estraga a televisão" dos pais mal informados é o visual preto e branco. Para dar mais vida aos jogos, cartões plásticos eram colocados em frente à tela, colorindo o fundo. Isso para os títulos convencionais, porque três jogos desenvolvidos para o 3D Imager (veja quadro à direita) usavam outro esquema e tinham o atrativo das três dimensões.

A IMAGEM QUE RESPLANDECE

O Vectrex 3D Imager se assemelha a um par de óculos de esqui. O jogador deve inserir no periférico um disco colorido (diferente de cada jogo compatível), que vai ficar posicionado entre os olhos e a viseira transparente. Depois de vestir o 3D Imager, é só conectar o fio na segunda porta de controle do console. Quem usa óculos normais não precisava tirá-los, como o 3D Imager se acomoda do mesmo jeito no rosto. Depois, basta ajustar a tira de afixação na cabeça. Como funcionava o truque? O disco é metade preto e metade com as cores verde, vermelha e azul. Conforme o disco gira, apenas um olho de cada vez vê a tela. A imagem do jogo é duplicada, com uma pequena variação do desenho para cada globo ocular. Quando tudo isso estava sincronizado, a ilusão tridimensional era criada. O manual avisava que o giro do disco causava um pequeno zunido e que os olhos demoravam de 15 a 20 segundos para se acostumar. Outro contratempo, este não alertado pelo manual, é que, com o efeito giroscópico provocado pelo acessório, se você virasse a cabeça abruptamente, o disco podia pegar nas laterais do 3D Imager. Mas tudo funcionava, e a propaganda exaltava o periférico sem medir palavras: "O Vectrex 3D Imager proporciona aos donos do Vectrex efeitos 3D reais que são mais vivos e realistas que qualquer outro videogame caseiro e mais avançado até que qualquer arcade disponível atualmente". O 3D Imager saiu em 1984 só nos Estados Unidos e sucumbiu com o Vectrex no fatídico crash dos videogames.

Este disco colorido servia tanto para o 3D Narrow Escape como para o 3D Crazy Coaster

A Namco era a única third-party a apostar no acessório, mas desistiu de lançar o 3D Pole Position

O acessório foi lançado em quantidade limitada, e achá-lo hoje à venda em sites como o eBay é um acontecimento. Chegaram a ser feitas réplicas do 3D Imager para venda no site madtronix.com. A fabricação, porém, não atendeu à demanda, e o produto se tornou tão ou mais raro que o original.

TRÊS JOGOS EM 3D PARA JOGADORES TRISTES

Apenas três jogos oficiais de Vectrex usam o 3D Imager. Um quarto, *3D Pole Position*, foi cancelado, e, tempos depois, surgiu a ROM da demo do *Rocket Sledge*, que supostamente estaria nos planos.

Vinha junto na caixa do 3D Imager e é semelhante à versão normal do *Mine Storm* lançada em 1982, mas agora em 3D. Com visão de cima, uma nave deve destruir minas em um mapa. Lembra *Asteroids*.

3D Narrow Escape

Observando o veículo por trás, a missão do jogador é comandar uma nave em corredores estreitos e encontrar passagens em buracos apertados. O disco usado neste jogo é o mesmo do *3D Crazy Coaster*.

3D Crazy Coaster

Controlar os movimentos dos passageiros numa montanha russa é tudo o que você tem para fazer. Pássaros podem bater na cabeça das pessoas, e levantar as mãos deles aumenta o total da pontuação.

3D Pole Position

A parte detrás da caixa do 3D Imager prometia uma versão 3D do jogo de corrida do arcade da Namco que nem foi lançada. Existe uma adaptação normal para Vectrex que não requer o acessório.

ILLUSIONS (COLECOVISION)

"Um jogo de estratégia surreal", diz a mensagem da capa de *Illusions*, um título fora dos padrões que usa diferentes ilusões de óptica como cenário. Surreal mesmo deve ter sido o orçamento endereçado ao pessoal da produção da foto da capa, com uma maquete que faz os seus piores trabalhos artesanais no colégio parecerem obras de arte do Museu do Louvre. Escada, balde e espelho de fundo de quintal até dá para relevar, seja lá o que aparece no reflexo da imagem. Já essas lagartixas... aquelas lagartixas de borracha que o Chaves caça com estilingue são mais convincentes. Isso que, segundo o texto da contracapa, eram para ser lagartos...

A BARBA, O BANJO E A TRIFORCE

A capa do *Phalanx* é famosa, e só por isso dá para dizer que funcionou a maluquice da Kemco. Sim, funcionou a ideia. Se não, por que estaríamos falando de *Phalanx* (que é um bom jogo)? Na capa americana, vemos um barbudo de macacão tocando banjo, talvez acompanhado por um cachorro à direita. O que tudo tem a ver com o jogo? Absolutamente nada. Já na versão japonesa, o pessoal foi mais pé no chão, com a imagem seguindo o padrão de qualquer shmup convencional, com uma nave e algumas explosões ao fundo. Não seria estranho a não ser por uma... Triforce de *The Legend of Zelda* de ponta-cabeça?

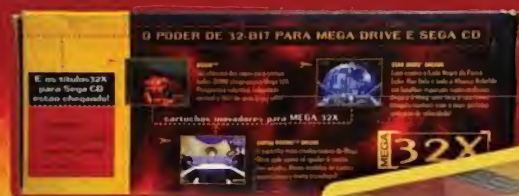
MEGA 32X

Para estender a vida útil do Mega Drive lá pelo final de 1994, a Sega quis investir mais em hardware do que em jogos. Precisava do 32X? A história mostrou que não. Em 1995, o console de 16-bits ainda teve *Ristar* e *Phantasy Star IV: The End of the Millennium* (que já tinha saído no Japão em 1993). Mesmo com toda a desconfiança, a Tec Toy lançou no Brasil o 32X, que aqui ficou conhecido por Mega 32X. Vamos ver os lados da caixa? Não precisa ser 32 vezes.

PROMESSA FURADA

Midnight Raiders e *Wirehead*, ambos lançados para Sega CD, teriam versões para 32X, mas foram cancelados. Já o *Surgical Strike* do 32X só saiu no Brasil. "Nunca mostre jogos em produção na caixa", deveria ser um mandamento para os fabricantes.

ARCADE EM CASA

A promessa era ter um arcade no conforto da poltrona. Pelo menos o *Virtua Racing Deluxe* cumpria isso.

COLORIDO COMO O SNES

A Sega já mostrou na caixa, entre outras coisas, que o 32X permitia exibir 32.768 cores simultâneas. O SNES atingia essa marca nativamente, enquanto que a paleta do Mega Drive se limitava a 512 cores.

QUASE IGUAL AOS EUA

Basicamente, a imagem da frente da caixa é similar à versão americana, com o texto traduzido para português.

ZONA FRANCA DE MANAUS

Esta parte sem graça mostra o endereço da Tec Toy em Manaus e os direitos reservados das empresas que investiram no 32X, como a id Software.

COMPRE O 32X E UMA EXTENSÃO DE TOMADA

Como o Sega CD, o 32X precisava de um adaptador AC só para ele. Para esclarecer as coisas, a Tec Toy avisou que o 32X não é compatível com o Master System. Nem fazendo mágica.

MARBLE MADNESS

O crash de 1983 deixou feridas profundas na indústria de videogames e, para que elas fossem devidamente cicatrizadas, foi preciso não uma bandagem, mas sangue novo, ideias novas. Nesse cenário de desânimo e mesmice, surgiu Mark Cerny, que, mesmo calouro, já virou garoto-propaganda do seu próprio jogo, *Marble Madness*, de 1984. Deslizando o dedo em uma trackball – isso no arcade, claro, visto que depois o título saiu para uma variedade de plataformas –, o jogador deve guiar bolas de gude até o destino em mapas com visão isométrica. Nesta propaganda de 1985, Cerny então foi colocado no meio das perigosas esferas gigantes de vidro.

À BEIRA DA LOUCURA

Se a propaganda de *Marble Madness* dava destaque para o seu criador, Mark Cerny, a bola (de gude) da vez em um dos flyers de arcade era Shane Breaks, então vice-presidente de marketing e vendas da divisão de arcades da Atari. Além da imagem ao lado da máquina, o executivo engravatado não teve o menor receio de fazer a pose que fez à frente de um cifrão na segunda foto. Conclusão: o dinheiro tem o poder de mexer com a cabeça – e tirar toda a vergonha – das pessoas...

EU QUERO, VOCÊ TAMBÉM VAI QUERER
Óbvio ou pretensioso o Mark Cerny? Um pouco dos dois, talvez. Ele se colocou como um jogador que teve a oportunidade de fazer um jogo na Atari Games. Só isso.

MARK CERNY
Sonic the Hedgehog 2, *Kid Chameleon*, *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*, *Uncharted: Drake's Fortune*… quem poderia imaginar que o rapaz teria um futuro tão reluzente com esses jogos no currículo?

AVÔ DO KATAMARI?
Provavelmente o criador de *Katamari Damacy* se inspirou nesta cena para criar o jogo de empurrar uma bola que gruda porcarias pelo cenário.

BOLAS DE GUDE OU DE NATAL?
As bolas gigantes da esquerda e do meio realmente parecem de gude. Mas e a da direita? Tem um reflexo estranho. Parece uma bola de enfeite de árvore de Natal… ou vai dizer que não?

MINIBIOGRAFIA
O texto salienta a transformação do jogador Mark Cerny, mestre no *Defender*, para o game designer Mark Cerny, funcionário da Atari Games. "Essa loucura virou uma grande diversão para todo mundo – iniciantes e experts!", diz a propaganda. As discutíveis classificações "casual" e "hardcore" para jogadores nem existiam.